

2002
ISSUE.98
家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
我们一起来冒险！
新作速递
古墓丽影VI暗黑天使
彩虹6号:神盾行动
重返德军总部:深入敌后
无人永生II
断剑:沉睡之龙
钢铁的咆哮II
风色幻想II
新世界秩序
三角洲特种部队:近战突击队
冠军足球经理IV
外星资源基地
战俘
要塞:十字军东征
海滨假日
系列报道之一
仙剑奇侠传II
极限攻略
冰风谷II完全地图攻略
无冬之夜 主线流程攻略[下]
魔幻战国 上手指南
娱人码头
万智风云录【完结篇】
末日遗事
点点熄灭的秦殇情
网络帝国
龙族1.0特别关注
幻灵游侠 2.0
奇迹:新人之旅
石器时代 4.0
决战:格斗家无责任攻略
软硬武略
Radeon 9700 完全测试
游戏观点
战地1942 让我们痛快地打上一仗!
F1虚拟车手的荣耀
世纪金冠军IV
四海兄弟:失落的天堂
中世纪:全面战争
新绝代双骄III
汉朝与罗马
零售价: 8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
10>
9 771009 618022
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
gamania



石器时代4.0

新9大家族

★★★★★ 新庄园 新骑宠 新魔族 新经济 新技能 ★★★★★

新庄园！新骑宠！新魔族！新经济！新技能！

10月开始五新享乐，就在石器中！

三包三卡，六种选择！



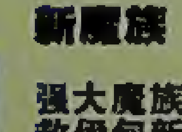
新庄园

伊甸五大新庄园，全面开放！等你抢攻！欢迎加入超强九大家族的行列！
全新不一样的九大庄园，专属的骑乘宠、家族商店、家族税率的调整等，超优质的权利只等您来享受咯！



新骑宠

尊荣独享！全新开放的专属座骑！新九大家族皆可拥有专属骑宠，想骑不同的宠就必须拥有族长发的骑宠证明书，还不快点来争宠！



新魔族

强大魔族入侵，快来除魔降妖解救伊甸新大陆！
一股魔界力量阴谋潜入伊甸大陆，伊甸大陆眼看就要被消灭，你这次将化身为除魔降妖的勇者，协助四大精灵击退魔族，解救伊甸新大陆！



新经济

新的合成经济系统，新增多种合成素材新玩法！
合成经济系统更加完善，还有金光闪闪的钻石和金属合成素材等你发掘，心动就要赶快行动哟！



新技能

新增数十种PK和生活技能，身怀绝技吼吼叫！
新增宠物、魔法等技能，包括攻击、防御、召唤、合成、特殊战术等数十种绝技，这是一定要的啦！



新满意足－新手包
五新享受在石器！





新有独钟－公仔包
多种心醉石器宠！



新享速成－机豹卡
横行石器最新宠！



新高采烈－更新包
欢欣鼓五新石器！



新花怒放－端午卡
端午蛇兽来庆贺



新喜若狂－来吉卡
更多选择再来集！



《石器时代》新增校园版！
只限教育网用户使用，玩家在游戏内容与服务质量不变的情况下，还可享受宽带网的速度。
官方网站：
http://www.wael.edu.cn

宇峻科技股份有限公司
Userjoy Technology Co., Ltd.

延续绝代经典 双娇魅力再现!!

承接二代多重结局 全新的制作让您耳目一新

新绝代雙驕叁

热卖中

有礼预定热潮已经展开，详情请登陆：www.dangdang.com www.joyo.com
各版本均送上手攻略
珍藏版99元 赠送：游戏音乐盘、1-3代人物图谱、游戏画面鼠标垫
简装版69元

寰宇之星 我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
电 话：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn

SOFTSTAR

軒轅劍 肆

黑龍舞兮雲飛揚

巨变之乱世，禁忌的力量
让神州大地的超科技文明
带您再次经历一场最惊心动魄之
轩辕神话

热卖中

标准版**赠送**DOMO杂绘本

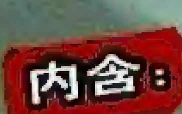
请关注官方攻略-轩辕天书已上市

寰宇之星软件有限公司 我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
电 话：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn

史诗巨作中文版登陆中国

海峡两岸行家的精准翻译　数十位 AD&D家的倾心校对　BIOWARE 原厂的技术支持



内含：
- 无冬之夜联机卡一张（内含联网CD-KEY）
- 无冬之夜城主执政宝典光盘(内含MODULE数百个、TOOLSET视频教程、TOOLSET相关工具、相关音乐、壁纸、网站素材、脚本文件、精彩动画）

79元 /4CD

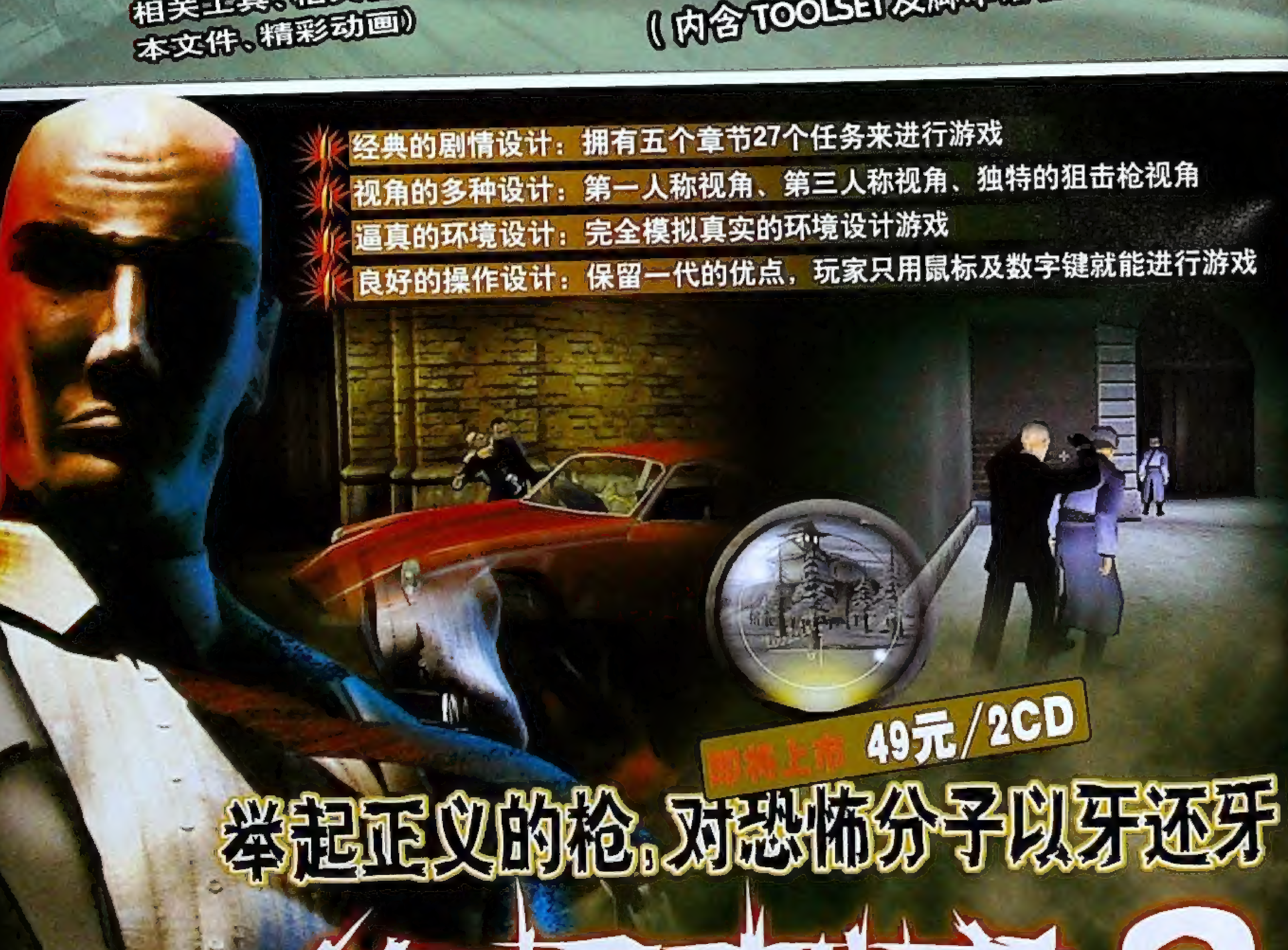
赠：无冬之夜城主执政手册（内含 TOOLSET及脚本语言使用详细教程）

FORGOTTEN REALMS

无冬之夜

简体中文版

ATARI　BIOWARE　INFOGRAMES



终极刺客2

沉默　简体中文版　杀手

EIDOS INTERACTIVE





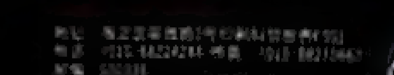




游戏世界 娱乐中国



千年
太极之章
www.1000y.com.cn
国内热门的武侠网络游戏
神秘莫测的太极剑门
丰富多彩的任务设计
智能简洁的交易模式
威力最强的神兵利器
现已隆重推出
北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378
授权 ACTOZ SOFT 代理 发行 亚联游戏 总经销
Licensed by Wizard Soft Ltd. and developed by Wizard Soft Ltd. & Sonnori Co.,Ltd.All rights reserved.
韩国3.0版一举登陆
即将公开测试敬请期待……
数十种职业，上百种魔法技能。
成熟完善的工会、PK系统。
玩家投票选择领主制度，规模浩大的攻城战。
广阔华丽的迷宫地图。
由您来揭开被遗忘的历史，缔造永恒的传说
网络游戏
遗忘传说
Forgotten Saga 2 ONLINE
http://www.fs2online.com.cn
依星网络 everstar online
运营商:依星软件(上海)有限公司 地址:上海徐汇区华山路2018号汇银广场北座18楼
电话:(021)64261212 传真:(021)64260267 http://www.everstar.com.cn









中国电信
CHINA TELECOM
极速空间
风行天下
游戏直通车飚酷行动
中国互动游戏中心
www.game163.net
http://www.game163.net
江苏音符
www.jsinfo.net
游戏频道
http://game.jsinfo.net
魔力宝贝

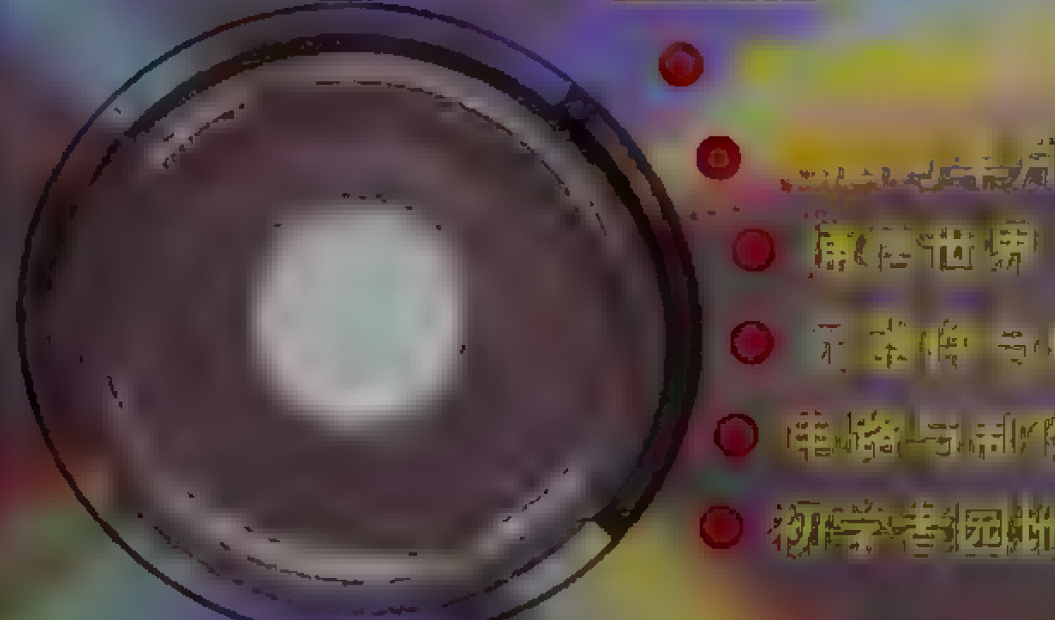
无线电

1

2003

期期附加光盘的电子·科普杂志

·荣获首届国家期刊奖
·中国期刊方阵双奖期刊



邮发代号：2-75 国外代号：M106
定价：6.80元（附光盘）

主编：黄彤
编辑：《无线电》杂志社
地址：北京市崇文区夕照寺街14号A座
邮编：100061
电话：67132837(发行部) 67129313(广告部)
网址：www.radio.com.cn



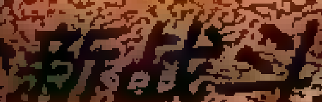
踏上魔龙的领域 挑战未知的命运

七周之战后，
神龙王藏身于阴暗的魔域，
受龙族精神鼓舞的勇士们，
只有你才能挽救这场圣战！

全新迷宫任务

不是练功场地，而是真正的使命！
一层结构设计，超级迂回的迷幻之路
隐藏在四周的超强怪物……
龙王藏身的深邃迷宫正等待勇者的来临



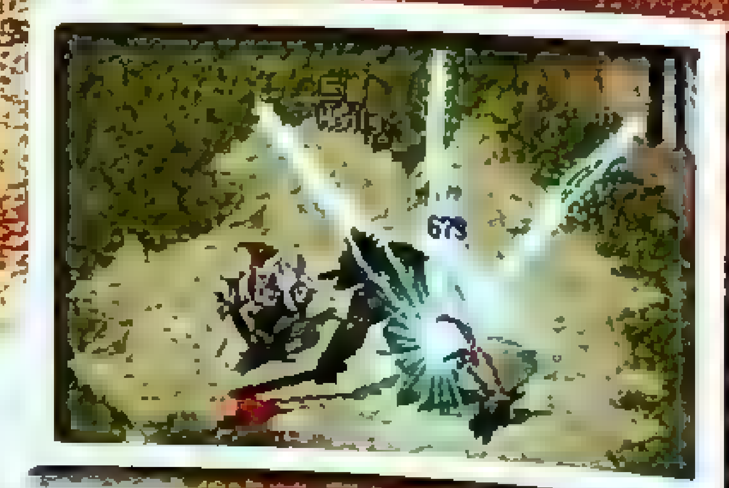


地狱女妖、火焰魔神、死神领主、至尊吸血鬼、巫妖、龟龙、红龙、幼龙等迷宫怪物倾巢而出，只有真正的骑士才能展开这场圣战。

全新战斗技能

面向非法术职业全新设计战斗技能系统
战士、弓箭手、盗贼有机会施展一击毙命的绝技与法师、祭祀相抗衡
独创时间、空间人类三大技能系统、六大属性三十种技能相生相克。









第三波軟件 Softnet 宏普數發

教父之所以成为教父，就在于他能够把手下玩弄于股掌之间
而现在，是你把他玩弄于股掌之间的时候了

30年代美国社会的完全再现，
这是真实而阴暗的失落天堂。
超豪华的3D引擎，
宏大逼真的城市建模，
人物动作栩栩如生。
高度开放的“GTA3”式游戏系统，
可以自由的在街道上驰骋。
60多种经典汽车，
20多种武器，
30多个精细室内场景，
可探索区域超过12平方公里。
这就是大萧条时代波澜壮阔的美国社会，
欲望和梦想交织之地。

69元3CD
内附权威剧情攻略
首发附赠：全彩特大城市地图

GATHERING OF DEVELOPERS

好评热卖中！

备受瞩目的PS2、XBOX超级大作，PC玩家率先体验

四海兄弟

SunTendy 地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010)62862035 技术支持:(010)62862042



RASETSU
中文版
ASSIMILATE A OGRE THYSELF,AND THOU WILL BE THE RASETSU.
少女
工画堂唯美即时战术开篇之作
48元2CD即将上市
KOGADO
游戏类型：即时战术



即将推出
心动价
48元
圣界之奇迹
简体中文版
我要驱走为害世间的恶魔
我要重新夺回天使的光明
我要寻找失散已久的爸爸妈妈
还有属于我的……白马王子
游戏类型：角色扮演



KID
Kindle Imagine Develop
游戏类型：恋爱冒险
第七夜
无限轮回的终结
简体中文版
48元
即将上市！
69元4CD
好评热卖中！
双星物语
简体中文版
标准版
69元4CD
豪华限定版
148元4CD
好评热卖中！



小马

在《家游》的日子不短了，收获很多。一种最表面最显著的收获便是：游戏玩得相当过瘾——倘若这能算是一种收获的话。如果变换一种职业，断然没有这样充裕的时间和充分的理由去爽游戏；与之对应的，便是看书、看电影电视、参加体育活动、外出旅游甚至与朋友相聚的时间，锐减。

其实，在准备进入游戏圈或是选择游戏为个人最大爱好的时候，要是按时下流行的“职业生涯规划”或是人本主义的什么观点去权衡一下，我相信很多人得出的结论会是：止步。其缘由为何，对于聪明的读者们，想来是不用加以解说的。

这是什么样的人生，充满烦愁
若我们没时间停留下来凝眸？
没时间到树荫下伫立
久久看着牛羊嬉戏
没时间看，在大白天
溪流光影闪耀，如夜空灿烂
没时间去追随伊人的美目
看她纤纤玉足，如何飞舞
没时间看她嘴角轻动
丰富了双眼开启的笑容
这是什么样的人生，充满烦愁
若我们没时间停留下来凝眸

这是一篇英国诗人戴维斯的《休闲》，送给大家。我的意思是，或许有时我们会忘记玩游戏是为了什么。别玩得太累

Racer

9月5号那天，Racer生平第一次走进了庄严的人民法院。别误会，不是我打官司，是世纪雷神与创意飞翔（详情请关注本期“电娱实况”相关报道）。说实话，这只能算是一件小case，小得让人有点儿失望，因为既没能看到水落石出，也没有类似影视作品中唇枪舌剑的精彩场面出现，甚至我还没明白（其实是听不清）到底是怎么回事呢，庭审就在双方律师和法官哼哼叽叽地读了诉状、反诉状和条文后结束了，让人感觉有点儿滑稽。只是眼前高悬的国徽和法官严肃的面孔才让我想起了这是法庭。呵呵，看来电影和现实还是有很大差距的啊！还好我们的“游戏”规则是相同的，那就是依法办事，我们期待着这个案子早点儿大白于天下……

9月13号，黑色星期五，编辑部的常客、娱动工场的王博同志再次出现，并带来了一个好消息，《实话实说》要做一期关于游戏的节目，而且就在当天下午，让我准备好到现场采访，令Racer着实兴奋了一阵。然而不过转眼的工夫，刚刚与主办方通过电话的王博同志却不好意思地说：“对不起，人家控制非常严格，已经没有空位%…￥* （——……”，气得Racer将其痛扁一顿，不得不将偷拍偷录的任务交与了他……经过努力，王博同志终于从现场采集到大量第一手资料（本期“电娱实况”中有简要介绍），但由于版权问题，Racer在此不便透露，详情还是请您关注近期《实话实话》吧，哈哈！

希望更多的人来看看这个关于游戏的“实话”是如何来说的，也希望更多的人能就游戏产业的发展多说些实话！

东东

说起来，本月里最大的人生变化就是重返阔别多年的校园。从此，每周里都会有一些时间在社会人和大学生之间转换着角色，感觉有些新鲜和怪异。

同学也大都和我一样，是上班族，乃至于课间休息时间，便有人打开笔记本电脑敲字，或者拿起手机说些各种各样的业务之类的事情。也经常有同学拎着公文包在上课前一分钟冲进教室，或者一下课就急急跳上出租车匆匆离去。所以，每次下课后穿过校园，看着夕阳下林荫道上那些抱着书本悠闲散步的学生们，突然感觉到做一个纯正的“全职学生”真是无比的幸福呀！

我想，我的读者朋友们也大多是“全职学生”吧。在人的一生中，可以用来一心学习的时间真的不是很多，可惜人们往往是等这段珍贵的时间消逝后才明白它的价值。常常有读者朋友对我说“游戏编辑，令人羡慕的职业”，可我总觉得，在这世界上，再不会有比学生更好的职业了……

游骑兵

你最近在玩什么？

这些年来因为游戏而结识的新朋旧友，每次碰到都会经典式地以这句问候语开场。不过这种类似的情况最近少了很多，因为一帮家伙成家生子、买车买楼、考学出国忙得不亦乐乎，见面之后改而谈些我一直认为很庸俗的SUBJECT，心中往往暗自为他（她）们的堕落而感到遗憾，也深为社会这场“大游戏”的惑力而隐隐后怕。

不过为此而担心也是有道理的。因为最近的自己也在不知不觉中开始在现实里干些游戏里非常不屑的活计。印象深刻的是在国外拍卖网站上买东西用到了外汇，捎带着留意了一下所谓的外汇市场，发现里面的炒汇投资居然是自己没“玩”过的东东。这就颇像《大富翁》里掷骰子停在股市一格，闲着也是闲着，于是开始下水。个中门道并不复杂，买低卖高罢了，有趣的是过程中的感受。在游戏中你一掷千金、当机立断、爽快豁达，在物质世界里，有形的事物却以其强大的惑力使你左右为难。好在现在的生活也是数字化的，真正的财富被若干数字所代表，在各个视窗中变化，这倒免去了点钞票的狂喜或肝儿颤。每天抽时间从网上随意地“玩”着，感觉也就是个“北京浮生记”汇市版。最扯的是“9·11”前夜一帮人引用各种国际财经资讯佐证美元将跌的预测，谁知这货币“报复性”狂涨 @#!&^...

“我KAO！你够狠！”恨恨地把鼠标一推，下了线，仿佛Diablo中又一次被杀死在地牢深处损失了一身的装备。今天不能再玩了，回头收拾你！哼哼！

快乐并不在于你得到了什么，而在于你得到了怎样的感受。真正的玩家，应该是会以这样的心态，轻松地去生活。

石子

临到杂志出片的时候，石子还在《奇迹》（MU）里晃荡，兴奋地追着牛怪猛砍，砍，我砍！突听耳畔Chance一声怒吼：“你编辑视窗想交白卷吗?!”我手一划，哇呀！没喝到药水，挂了!! 偶昏倒……

切，偶这么聪明，会交白卷吗？偶考试从来都不怵。就是这挂掉经验，55555，血的教训呐……

最近MU内测真的很火，首批的5000个帐号第二天就发光光，石子也是哀求九城的老兄很久，才从他的指缝里抠出了几个，转眼又被众人疯抢一空，石子感激感动之后又大哭：你们给我留一个啊!!

说到考试，最近偶们这里多出了3个学生，革命党人东东同志已经打入学生组织内部，进修新闻学；而石子和Chance也不得不为了人生的必修课——职称考核，狠狠地啃那两本《新闻出版概论》和《编辑学》，过几天就要进考场，石子心里惴惴……

上期石子郁闷中给大家看了自己的桌面，但却赢得了许多人的夸奖，说是有几分可爱。可爱？Hm-mm……那这回就让大家更了解石子一些吧，看，偶就是在这张“脏乱差”的座位上办公地~！*^_^*

月月

从本期开始，我所编辑的页码有所增加，即时策略类作品也划在了帐下。现今的即时策略也不同以往印象中的C&C和星际了，更丰富的策略运用，更多的游戏成份，更漂亮的3D画面……还望各位多多支持捧场了，呵呵……

动作类依然是我的最爱。这个月，传说了n年的《MAFIA》终于推出了。连续奋战数日，游戏果然不负众望。相对GTA3来说，我更习惯于从各方面来欣赏一款游戏，而《MAFIA》则表现出了更深刻的内涵。游戏之后，有必要再复习一遍影片《教父》，不是为了克意表现一下艺术的互通性，只是让感受得到更深层次的沉淀。我爱游戏，我爱电影，我爱艺术……尽管我还不甚懂得如何去深入欣赏。

那日忽有好友问我，“你知道58块钱能做些什么吗？”

在我想来就是：两天的日常生活费；买一套正版电脑游戏；看一场半电影，两人份朴素的饭馆晚餐……

“今儿花了58块钱就办了结婚手续，我结婚了”。朋友的答案如此出人意料，听后默然……

生活原来还有更多的味道……

仙剑奇侠传 贰

系列报道之一

有这样一部作品，与其说它是一款游戏，不如说它是一个奇迹。

她是无数人爱上电脑游戏的启蒙，她让千万玩家此生第一次被虚拟的爱情所感动，所有中国玩家都知道她响亮的名字——

《仙剑奇侠传》，是中国游戏史上一座永远不会被岁月风沙淹没的道标。

直到今天，也没有一款游戏能象她的续作那样，凝聚了人们如此多的期望和等待。

2002年8月24日，寰宇之星玩家见面会上，“仙剑之父”姚壮宪先生向在场的百多位玩家明白宣布：《仙剑奇侠传Ⅱ》保证会在2002年年末准时上市。有这般重量级的人物放出这般重量级的承诺，看来，《仙剑奇侠传Ⅱ》已经进入令人激动的倒计时等待了。

仙剑江湖再出新人

从《新仙剑奇侠传》开始，大家想必就都知道二代的主角是一代里大家熟悉的王小虎了。《仙剑奇侠传Ⅱ》的故事始于一代结束的八年后，此时王小虎已满一十八岁。虽然逍遥最后并没能够收他为徒，但是从小就把逍遥视为偶像的小虎，仍然抱定了决心，要象逍遥一样行走天下，除魔安良，成为一代名满江湖的大侠！

此时，神州大地并不太平。八年前，锁妖塔的倒塌导致塔内妖魔尽皆出世，天下大乱。武林中正邪对立，两大名门正派领袖：蜀山仙剑派掌门人李逍遥和大慈悲明宗高僧千叶禅师为拯救世人于水火，奔走四方；同时，代表暗黑势力的魔族掌旗使孔麟，也正利用乱世扩张其势力，推进一个野心勃勃的阴谋……

王小虎就是在这样的时代背景下，走上了与当年李逍遥一样的道路。

2D诠释唯美仙剑

大宇对于《仙剑奇侠传》这款“镇山之作”的续集，采用了技术保守的战略。虽然大宇最近在游戏题材、引擎、类型方面颇多创新，但是在《仙剑奇侠传Ⅱ》计划上仍然极其谨慎小心。公司曾经一度决定用3D引擎开发《仙剑奇侠传Ⅱ》，连3D主程序已经开始制作，一些配合3D模式的人物设定、场景草图也先期完成。但是到最后，大家还是发现只有2D模式才能最完美地诠释仙剑唯美的视觉感觉，于是又推翻原计划，重新走上2D之路。

场景·江宁城

男女主角一比三

男女主角方面，仍然是按照一比三的比例配置，王小虎会在江湖路上遇见三个女孩：李忆如、沈欺霜和苏媚。其中，沈欺霜和苏媚将和小虎演出一段缠绵的爱情传奇，而从目前的资料来看，这两个女生从性格上看带着很多赵灵儿和林月如的影子……

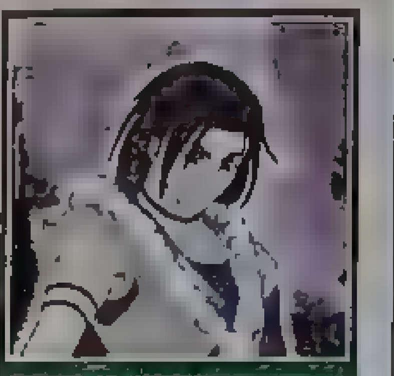
而李忆如应该算是先期人气比较高的角色吧！虽然她只有八岁，可人家是名门之后——逍遥和灵儿的女儿呀！因为年龄的关系，再加上小虎一直是叫“逍遥哥哥”，所以早期大家猜测的小虎·忆如之恋是不可能出现的了。如果要拿一代人物比较的话，我觉得忆如应该更象阿奴的翻版，她与小虎只会是兄妹的感情……想看忆如爱情故事的诸位，等三代吧……哈哈！



江湖新人·王小虎

热血少年，初涉江湖。自十岁起就师从李逍遥的婶婶李大娘学习武功，终于小有成就。为人嫉恶如仇，敢作敢当，极富责任心和正义感。

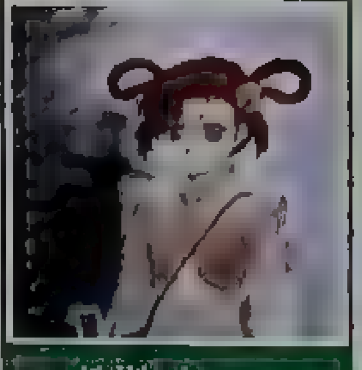
他憎恨一切邪恶的势力，有一种天生的保护爱人、亲人、好友乃至世人的强烈使命感，不过在面对强大的敌人时，却常常因为这种正义使命感而使他忘记了自己的能力仍然非常有限。



性别：男
年龄：18岁
身高：176CM
体重：70KG
武器：拳、刀

名门千金·李忆如

李逍遥与赵灵儿之女，神族女娲的后裔。拥有强大的灵力潜能。从小未曾享受母爱的温暖，而作为父亲的李逍遥也很久才能到仙灵岛来看上她一次，因此也就养成了非常独立的个性。她爽朗率直，好奇心强，爱好和平，厌恶争斗，对人没戒心，是个无心机的可爱女孩。不过，身为江湖大侠李逍遥的千金，她从小就受到众人的呵护，是大家的心肝宝贝，所以对长辈比较没大没小。不经大脑的调皮捣蛋、没有修饰的说话方式，有时也真让人人疼得厉害……

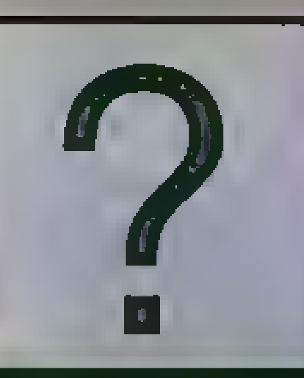


性别：女
年龄：8岁
身高：128CM
体重：29KG
武器：伞、杖

仙霞弟子·沈欺霜

峨嵋山仙霞派门下弟子，在江湖人气少女组合“仙霞五奇”中排行第四，师从仙霞派掌门清柔师太。因为从小就在父亲和师父的严厉管教下成长，所以个性有些内向，经常害羞，待人斯文有礼，总是很在意别人的感受，而自己虽有想法却不敢表达，甚至外表略显软弱。但她有勇气、韧性强、肯吃苦，其实是个外柔内刚的女生。

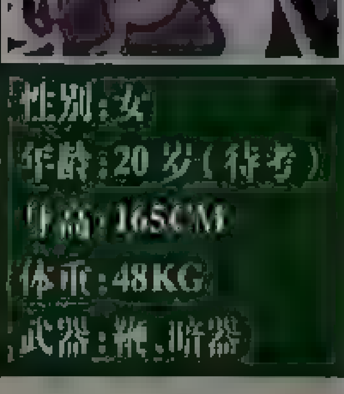
因为从小逆来顺受，造成了没有什么主要目标的生活态度，即使入了仙霞派后，习得上乘武学，也没有要追求武学顶峰的想法。后来在江湖中闯荡，才渐渐感觉到应有助人之心，觉得应该尽自己所能，帮助一切需要帮助的弱者。



性别：女
年龄：16岁
身高：166CM
体重：45KG
武器：长剑

侠影萍踪·苏媚

非常骄傲任性的一个女生，在她的身上有林月如的影子。但是与豪门出身的林大小姐不同，她从小孤苦无依，饱尝人间冷暖，在只有互相利用才能生存的环境里长大，因此她的心中总有一道对世人的不信任感所筑起的高墙。除此以外，她的资料很少，一切都还是一个谜……



性别：女
年龄：20岁（待考）
身高：165CM
体重：48KG
武器：鞭、暗器



场景·天师陵寝大殿

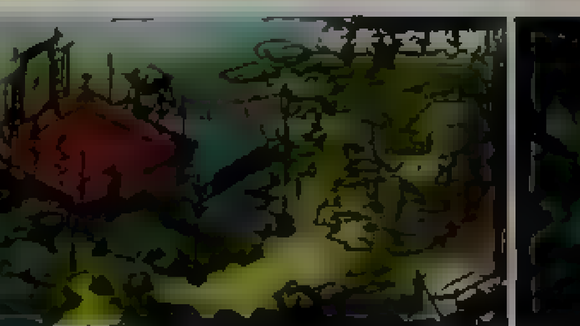
魔界掌旗·孔麟

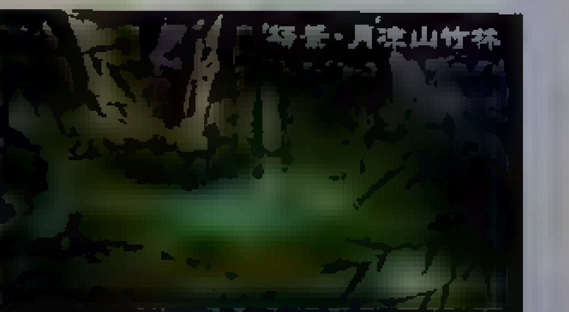
曾经是魔界掌旗使。在魔界领袖魔尊被蜀山仙剑派的天罡剑阵封印后，他也被独孤剑圣抓入锁妖塔中，在那里与一代中的人物天鬼皇相识成为好友。后来在锁妖塔崩毁时趁机逃出生天。

他骄横残忍，怀疑一切，但是对于主君魔尊却忠心不贰。为了将主君拯救出来，他奔走江湖，重整魔族势力，准备策划一个惊天的巨大阴谋。

?

性别：男
年龄：40岁
身高：195CM



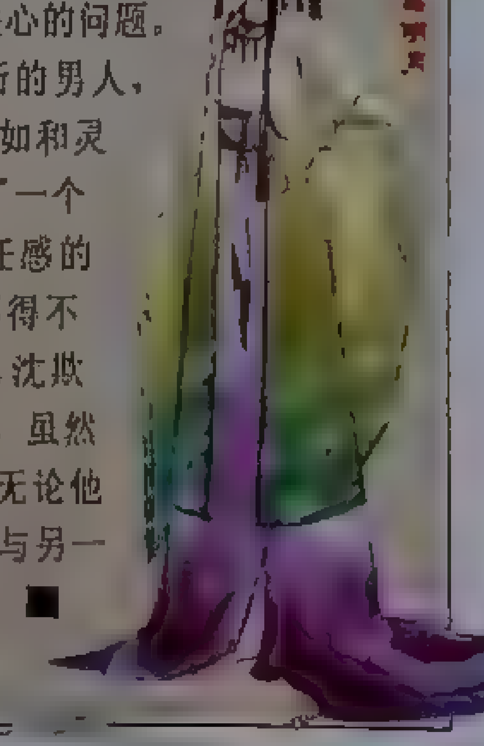


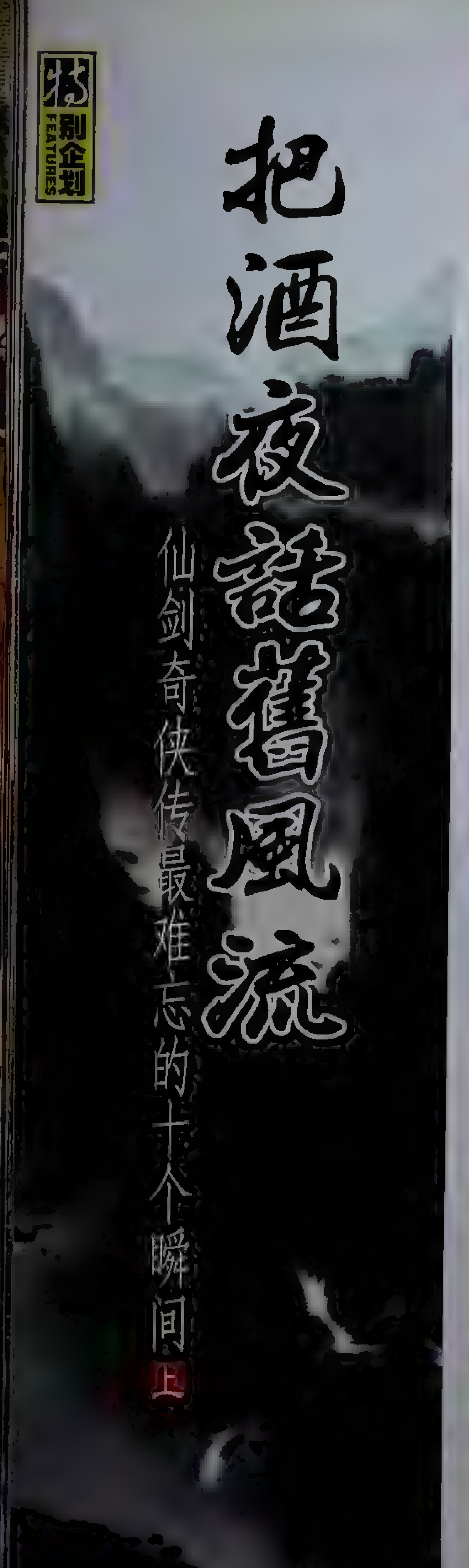
场景·月凉山竹林

悲剧结局是否重现

一代里的悲剧结局让《仙剑奇侠传》的故事得到了升华，这回大宇会不会再故技重施，再给大家一个流泪的结尾呢？这可是大家非常关心的问题。

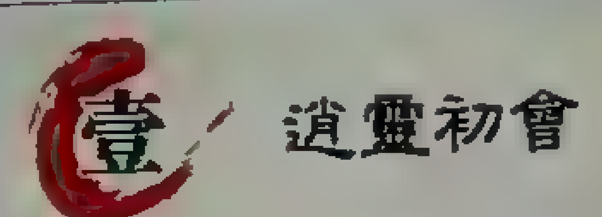
李逍遥是一个在爱情上优柔寡断的男人，所以上天为他做出了选择，带走了月如和灵儿，用不可抗争的宿命方式为他安排了一个悲剧结局；而小虎则是有主见，有责任感的性格，但是他也将在剧情的安排下，不得不做出在两个爱人中的一个选择，当然，沈欺霜和苏媚不会象灵儿和逍遥一样死去，虽然目前我们不知道小虎会选择谁，但是无论他最终和谁结合，在幸福的背后，总会有与另一个人之间若隐若现的一种遗憾和惆怅。■





把酒夜話舊風流

仙剑奇侠传最难忘的十个瞬间（上）



壹 逍靈初會

为救婶婶上仙灵岛求药的李逍遥在岛上迷路了，突然看见前边的池中似乎有人在沐浴……

逍遥：咦？怎么会有女孩子的衣裳？难道……这种地方，如此貌美的姑娘……莫非真让我遇上了仙女？嘿，有了！

灵儿：嗯~？咦……我的衣服呢？

逍遥：你在找这东西吗？

灵儿：呀!!!! 你……你是谁？

逍遥：我是谁你不用管，只要仙女姐姐赐给我一颗仙丹，我就把衣裳还给你。

灵儿：仙丹?! 那是我师父的遗物，不可以随便给别人。

逍遥：那~你就要光着身子回家罗！

灵儿：好……好嘛~我答应你，可是……你先把衣服还我！

逍遥：真的？

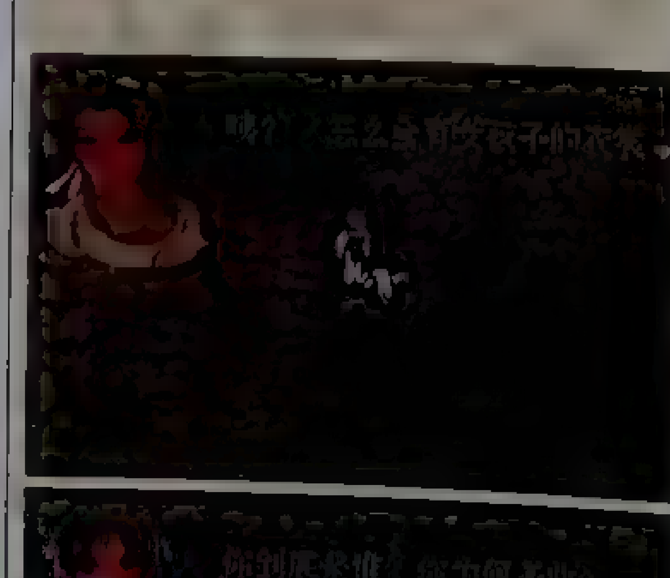
灵儿：啊~!! 你不要看！

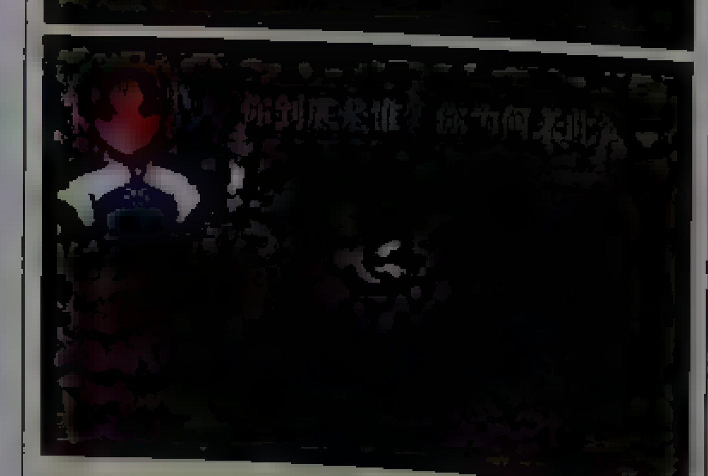
逍遥：是，我没看见！

灵儿：你……你把我的衣服放着，走到五丈……不！十丈外。等我穿好衣服才可以回来。不许回头看喔！

逍遥：是的……我走。你答应过的喔，真的要给我仙丹。

据说在中国、日本和印度……许多东方民族的神话里都有“仙女羽衣”的故事——《仙剑奇侠传》将其信手拈来，为两位主角的故事来了一个活泼有趣的开局。李逍遥的轻薄之举因求药救人的目的而显得合理，行为在顽皮中透着真诚。而赵灵儿的美丽、羞怯和善良，一下就树立了好女孩的完美形象，虽然有“十八禁”的镜头出现（笑），却丝毫没有破坏纯情的气氛。







貳 明夕何夕

被姥姥强逼留在仙灵岛上的逍遥和灵儿一起被关在洞房里，灵儿坐在床沿低首不语，逍遥急得如热锅蚂蚁……

逍遥：不不……我若不把灵药带回去，婶婶就活不成了。况且~我还年轻，要我一辈子永远呆在这鬼地方，这一生不就玩完了？

灵儿：明天……是师父的忌辰，一大早姥姥会到师父坟前上香。趁那时侯一口气跑带海边，姥姥应该不会发现……

逍遥：真的!? 太好了，谢谢~谢谢！大恩大德，我李逍遥永世不忘。

灵儿：不忘……!?

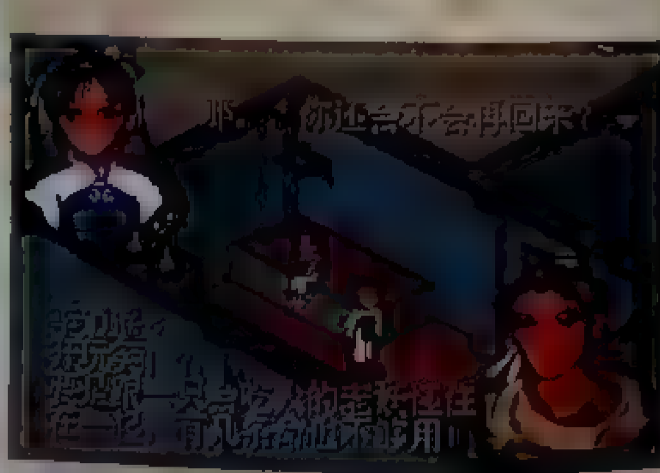
既不回头　何必不忘
既然无缘　何须誓言
今日种种　似水无痕
明夕何夕　君已陌路

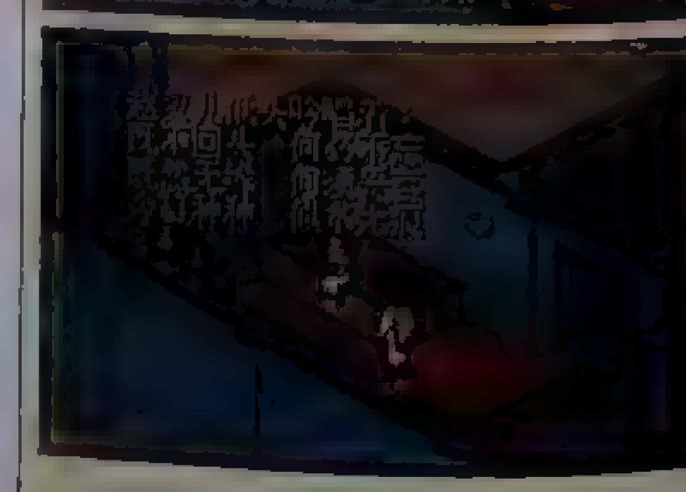
……（哭）

逍遥：你不要这样嘛~我……我既然答应说要娶你，就一定说话算话！等我婶婶病好了，我请她老人家做主，正式上门来提亲！

灵儿：可当真……？

逍遥：句句出自肺腑……相信我……





说实话，没想到到这里剧情会发展的如此之快……男女主角刚认识就有了一夜温存，似乎不太符合中国人的习惯。一直觉得此处还是安排两人一夕守身如玉似乎更为妥当，但是，往后的故事里确实又不再有共度良宵的气氛和时机。灵儿吟唱出剧本里的第一段诗句，那种无助、依恋的感觉，教人无比爱怜，看来，逍遥兄在此把持不住，也是人之常情啊……



叁 餘杭夜語

逍遥接受姥姥临终前的嘱托，将灵儿带回客栈照顾。夜里，逍遥躺在床上睡不着，门外传来哭泣声……

逍遥：是谁呀？你怎么了？

灵儿：逍遥哥哥……我好怕……我……我又梦见姥姥被……

逍遥：是不是做了恶梦？别怕……这里很安全，我跟婶婶都会保护你的……

灵儿：我要跟你一起睡……

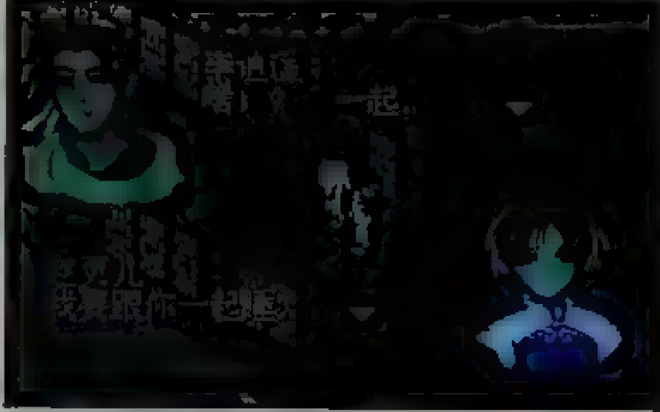
逍遥：啥!? 一起……这……不太妥吧!?

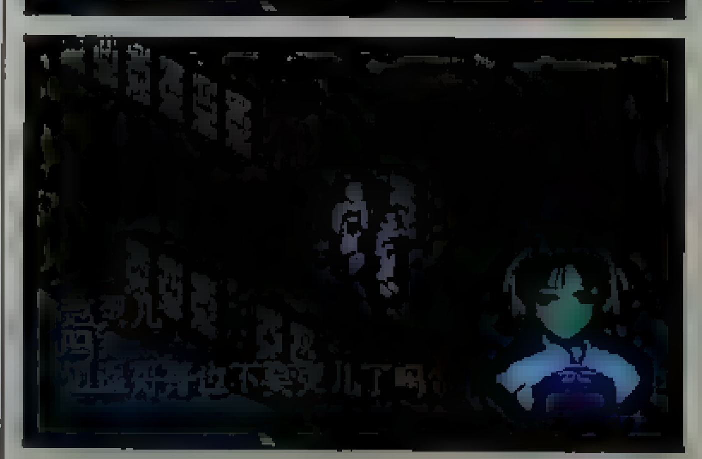
灵儿：为什么不行……？

逍遥：我是很同情你，但……这男女授受不亲……你懂吧？

灵儿：你……你是不是嫌弃我！呜……逍遥哥哥也不要灵儿了吗?!

逍遥：我!? 这……





苗人头领一剂小小的“忘忧散”，竟然左右了整个故事的发展。此时的李逍遥，已经完全忘记了对灵儿海誓山盟的承诺，表现出对一个不太熟悉的女孩子应有礼节和尊重。可他怎能想到，自己每一句“得体”的话语，都是对灵儿深深的刺伤，完全不知所以的灵儿，因为害羞无法表达自己的心情，她只感觉到这世上最后一个可以依赖的人也在远去的悲苦……

最后，虽然灵儿向李大娘吐露了真情，可是为了使即将到来的李·林之恋合理化，剧本仍然安排了李逍遥被蒙在鼓里的状况，尽管李逍遥答应了找到灵儿母亲后就提亲的要求，可是他对灵儿的感情仍处在一片迷雾之中。



肆 比武招親

逍遥在比武招亲中打败月如，被连拖带拉的请进林府，成了林家的新姑爷……

月如：瞧！我这身衣裳好看不好看？

逍遥：喔~好……好看。

月如：就这样子而已吗……人家可是好不容易才穿一次呢。

逍遥：林姑娘，我能否私下问你一个问题，请你老实回答我。

月如：你说啊!?

逍遥：你……当真想要嫁给我？

月如：不是我嫁给你，是你入赘到我们林家。

逍遥：不是指这个，我是指比武招亲太草率了，这门亲事不一定要算数。

月如：没关系，我爹说了就算。

逍遥：可是~我们认识才不过两天。

月如：说了半天，原来你讨厌我！

逍遥：不……而是……我总觉得这样太随便了。

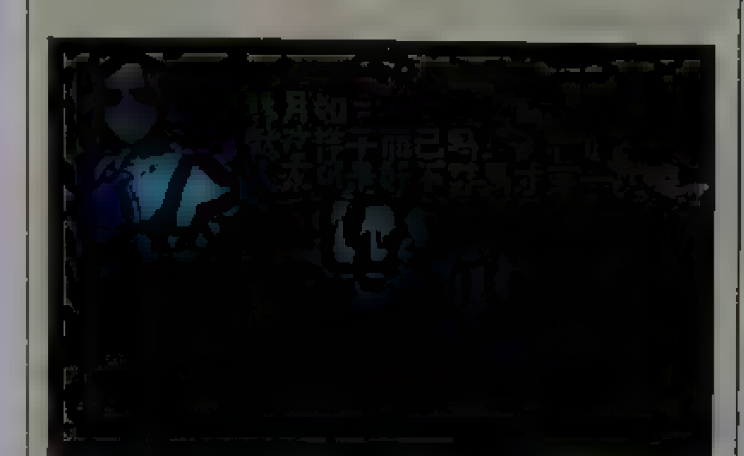
月如：我才不是随随便便的女人呢！我在做什么，心里清楚的很！

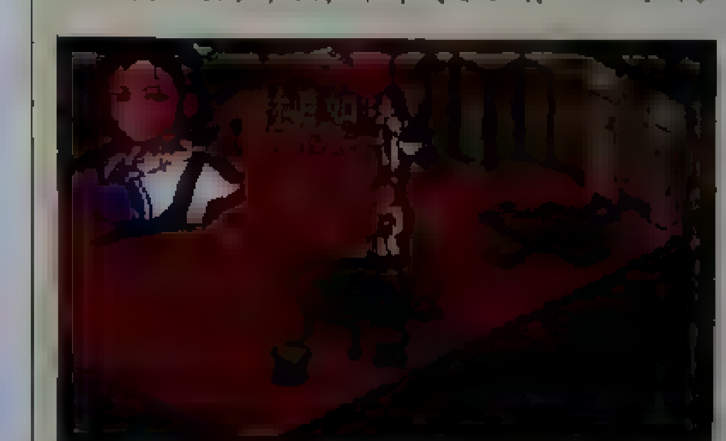
逍遥：你该不会是为了昨天的事还怀恨在心，故意捉弄我吧？

月如：嘻……你说呢？

有人说李逍遥是“情圣”，不过这回看来他也有些抓狂……虽然月如在此以前已经出场过两次，不过从这段对话开始大家才开始了解、喜欢这个女孩子。她的话语处处流露出可爱的自信和骄傲，关于“出嫁”和“入赘”的辨别教人忍俊不禁。比起完全不知如何处理与逍遥关系的灵儿来，月如一句“我在做什么，心里清楚的很”实在是太富智慧了。想起眼下流行的《我的野蛮女友》，突然觉得全知贤身上竟有林月如的影子呢。

这一幕中还有一个难忘的细节，那就是林月如的长裙装束，我一直觉得这比她的劲装打扮更美丽，可惜这个装束在整个故事里月如只穿过两次，一次是林府花园，一次是她离开人间时向逍遥的托梦告别……





伍 揚州客棧

为寻找灵儿的下落，逍遥和月如来到扬州，可在客栈投宿时遇到了大难题……

逍遥：这……只有一张床，怎么办？

月如：什……什么怎么办？不就只好这样了，还能怎么办。

逍遥：那……你是女孩子，你睡床上。我就委屈点趴在桌子上就行了。

月如：大木头~

逍遥：你说什么？

月如：没事~我在打嗝。

（夜深，月如为趴在桌上的逍遥盖上被子）

月如：唉……李大哥……在你心中，我到底是什么呢？

（门外有人喊叫：有贼呀！）

月如：贼!?

逍遥：怎么了!?

月如：李大哥！你快拦下她！

逍遥：如妹！别追了！

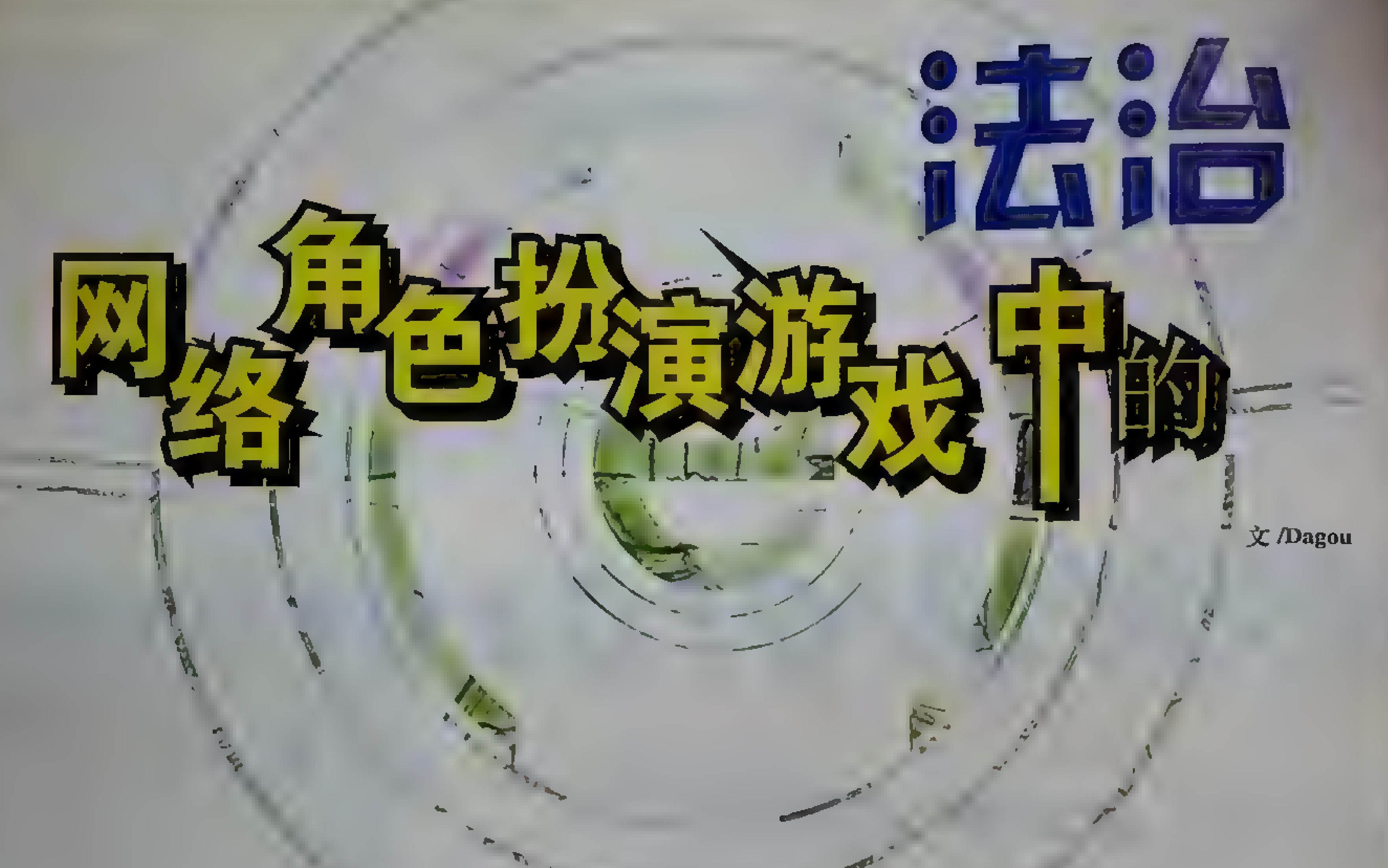
月如：不能这样就算了……啊~李大哥……刚才你怎么这么快就赶过来了!?

逍遥：有个人替我盖被子，还在我耳边讲一些奇怪的话，我怎么可能不知不觉？

月如：原来，你都听到了！你……好坏。

当月如与逍遥在一起的时间里，总能发生更多有趣的事情。两个人面对客房里只有一张床的尴尬局面，一个说“怎么办”，一个说“就这样”，可是“就这样”是“就哪样”呢？可惜，两人对“就这样”的理解南辕北辙，月如说“大木头”时的表情宛然如画，让人不禁莞尔。比起灵儿无法表白自己的苦痛，月如更加幸运，今夜，她的柔柔爱意已经被逍遥所了解和明白。也许，扬州之夜，正是逍遥心里的天平向某一方倾斜的开始。从此，“如妹”再不“如妹”。（待续）





网络角色扮演游戏中的法治

文 /Dagou

“想象一下，你居住在一个小镇上，镇上大约居住有 100 多人，小镇周围是一片荒地。在这个独立王国里，人们完全可以做到相互监督，在一个紧密的社区内实现自治。现在再设想一下你身处芝加哥，你认为芝加哥的市民能做到自我管理吗？显然不可能。对于这么一个庞大的城市来说，必须在普通市民之上建立起一些政治实体，如警察局、法院、监狱等，以便对市民进行集中管理。有许多凝聚力很强的 MUD 社区，它们所奉行的‘玩家自己管理自己’的做法远比一些大型网络游戏的规范措施有效得多，这是因为这些社区内所包含的人数很少，如果参与者达到一定数量的话，它们的意识形态就会发生很大的变化。对于一个人员众多、结构复杂的社会群体来说，存在着许多小规模的社会组织所没有的问题，例如暴力，例如作弊，我们必须制订一套规则对这些行为进行约束。”

——麦兰图斯，《天堂》美国社区协调员

网络游戏对文化内涵的重视程度明显不如单机游戏，对此最好的推搪是：这是网络游戏，不需要像单机游戏那样深挖，因为玩家注重的是相互之间的交往。但问题恰恰出在这里，一款大型网络角色扮演游戏往往需要处理各种社会关系，个人与个人之间的关系，个人与团体之间的关系，团体与团体之间的关系，这些关系，即便并未达到一个足够复杂的程度，也绝不是以设计师、程序员或管理员一己之力即可理得清的，在这些关系背后，需要一套严格的规范体系的支持。这一问题在作弊现象日益泛滥的今天显得越发突出。

对于作弊现象，一般的网络游戏采用的是双管齐下的方法：一方面借助外部的规则，制订一套“游戏管理规章”，列举玩家的各种

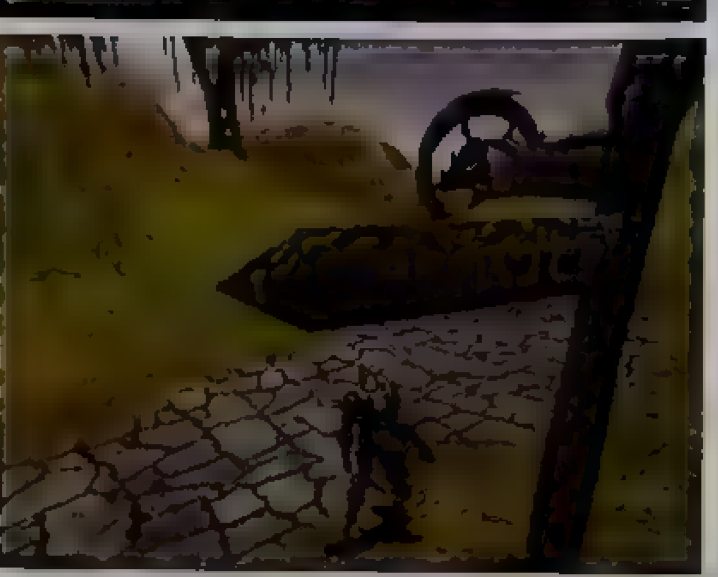


不合理行为并加以禁止，辅以停权等严厉的惩罚措施；另一方面通过管理员对游戏进行在线管理，从内部维护游戏的秩序。目前来看这两种做法的收效均不甚理想，前者的问题在于，习惯了互联网自由空间和单机游戏无人区的玩家尚无法接受这种来自外部的强制力，并且管理者在事前的取证和事后的处理方面也显得过于简单，一旦出现账号被误删的情况，哪怕所占比例很小，也会引起玩家的极大不满；后者的问题在于管理员本身的数量和素质，尽管可以借鉴国研公司的做法，与管理员签订法律协议，对管理员的行为进行约束，但管理员的数量毕竟有限，即便像索尼公司那样雇用 120 多名客服人员，恐怕也无法彻底清查出拥有 43 万居民的 Norrath 大陆上的所有作弊行为。很多时候当玩家向管理员反映问题的时候，得到的只是诸如“出于纪律问题，我们不能回答”或“对于这个问题我们正在解决中”等毫无意义的答复。

对于一个数万人同时在线的虚拟社会来说，玩家的自律更是很难实现，一个规模较小的封闭环境可以由内部的居住者实现自律，而规模较大的环境却几乎不存在自律的可能。有一群美国玩家成立了一个名叫“Eternal Circle”的协会，其宗旨是：促进友谊、信任、游戏精神以及角色扮演精神，不作弊也不鼓吹作弊，让游戏中发生的一切保持原样，尊重所有信仰，尊重所有文化。他们希望通过这个协会号召所有玩家共同创建一个公平公正的环境，培养一种相互信任、相互尊重的氛围。但令人遗憾的是，从 2001 年 6 月 10 日协会成立到 2002 年 8 月 15 日笔者撰写这篇文章，该协会总共只有 137 名成员加入，可见仅凭玩家的自律是无法形成一种合理的社会秩序的。

哈贝马斯在《交往行为理论》中构建了一个“系统-生活世界”的双向架构，他认为，社会合理性的辩证发展过程就是要把握系统和生活世界之间的平衡关系，一方面，要防止由于过分强调系统观点而导致工具理性急剧膨胀；另一方面，又要克服由于过分强调生活世界中的多元化和个体的自由度而使社会过分自由化，以致无法形成合理的社会秩序。







哈贝马斯所说的“生活世界”来源于胡塞尔的“生活世界”，胡塞尔的“生活世界”的最基本含义是指社会成员个体或各社会团体生活于其中的现实而又具体的环境，它所表达的是与我们直观经验有关的东西。他说：我们的日常生活世界，是“唯一实在的，通过知觉实际地被给予的、被经验到并能被经验到的世界”，简言之，这是一个呈现在相互交往中的“社交群体的世界”。以此观照网络游戏，我们可以发现，当前的绝大部分游戏实际上注重的正是对玩家的这种“生活世界”的发展，注重的是培养个人的体验和相互之间的交往，但却忽略了对“系统”的建设，因此无法形成一个合理的社会秩序。

现代社会的系统建设通常包括以利益追求的功利性（utility）为核心的经济系统和以目标追求的效益性（effectiveness）为核心的政治系统，目前经济系统已经成为各网络游戏的一个基本要素，因为一个没有货币、没有交易的网络游戏很难引起玩家的足够兴趣。与经济系统相比，游戏内的政治系统却鲜有人关注。

现代民主制度下的政治系统一般包括行政系统、立法系统和司法系统二个部分，以下主要介绍司法系统，因为这是最容易实现的一个部分（专制制度下的政治系统虽然也是一种可行的方案，但恐怕很少有人愿意付费去游戏里体验虚拟的压迫）。

司法是指司法机关及司法组织在办理诉讼案件和非讼案件过程中的执法活动，这里的司法机关是指“负责侦查、检察、审判、执行的公安机关（含国家安全机关）、检察机关、审判机关、监狱机关”，司法组织是指“律师、公证、仲裁组织”。笔者认为网络游戏中的司法系统须由运营商和玩家共同构成，首先是公安机关，网络游戏中的公安警察主要由按一定条件（如必须年满 18 岁以上、有责任心等）筛选出来的玩家担任，辅以少量管理员。警察的主要任务是调查案情，接到举报后赶往“犯罪现场”，把发生的“事故”如实记录在案。在换班之前当值警察须向上级（公司的高级管理员）汇报所有情况，由上级核查后把报告归档收入法院系统的记录当中。

在遇到无法解决的纠纷时，玩家可以通过游戏内的法院系统直接起诉。游戏中的每个城市均设有自己的地方法院，在它们之上是更高一级的法院，各级法院之间实行垂直管理，上级法院领导下级法院，下级法院向上级法院负责。各级法院的法官必须由公司内部的管理员担任，以保持绝对的中立立场。

玩家在起诉时需向法院递交一份诉讼书，法院接受诉讼后通知原告方和被告方，找一个双方都可以且同意到场的时间进行公开审理。届时如果其中一方未能出席，则将因藐视法庭而受到相应的惩罚，案件改期审理，如果再次缺席，则自动裁定该方败诉。如果双方均未能如期出庭，则诉讼将被撤销。

在审理过程中，双方可以进行陈述、辩驳或对质，并提交相应的物证（游戏截图或游戏记录）和人证。双方陈述完毕后，法院将暂时休庭，择日宣布公审结果。

通过设立司法机关和司法组织，我们可以为网络游戏建立起一套金字塔结构的控制系统，从公安机关到法院，从下级法院到上级法院，从上级法院到运营商，一层向一层负责，这样一来，运营商就可以用较少的精力有效地实现对整个系统的控制，而不必面对一个庞大的虚拟社会一筹莫展。

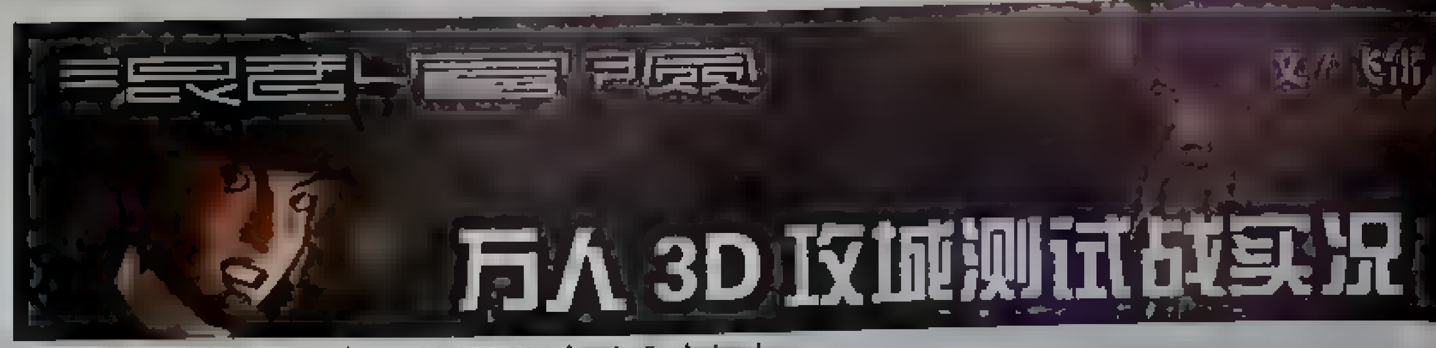
司法系统的建立还可以让游戏中发生的事情在游戏中得到解决，所谓的真人 PK 以及其它类似的因网络游戏内的问题而对现实造成的种种不良影响会得到很大程度的改善。同时，司法手续的相对繁琐也抬高了诉讼的门槛，玩家不会因一点鸡毛蒜皮的事而打官司，也不会一味地向管理员求助，当事人自发调解的成功几率会有所增加。

司法系统的建立不仅有助于规范社会秩序，而且会带动许多相关职业的发展，为这个虚拟社会带来更多更有趣的就业机会。例如律师，如果玩家在采集证据等诉讼的准备工作方面缺乏经验或精力的话，可以雇用其他玩家作为自己的律师，表现出色的律师甚至可以组建律师事务所，以此为生。另外还有私家侦探，负责跟踪别人、走访目击者、发掘事情的真相等。

以上流程只是一个相当粗糙的想法，其中有许多问题有待细化，例如监督机构的缺失，例如玩家所扮演的警察的报酬问题，例如是否需要保持公安机关、司法机关和监督机构的相对独立，如果需要的话，该如何保持。

现代民主制度下的司法系统对于古代题材的网络游戏来说同样可以借鉴，当然，一个虚拟的社会并不一定要采用某种特定的司法系统，笔者只是为了借此说明在游戏内部实现法治的必要性和可能性。从成本上考虑，目前的游戏公司可能还是会选择通过外部规则对玩家进行规范，但需要指出的是，这种做法只能治标而不能治本，因为它无益于培养玩家在游戏世界中的契约意识。■





万人3D攻城测试战实况

攻城测试时间：2002年9月15日，傍晚8点举办。
攻城测试地点：华北猎户星云服务器，华东猎户星云服务器，西南猎户星云服务器同时测试。
攻城的地点为：夏降平原的布尔登堡。

这里是战地记者飞雷在华东猎户星云服务器给您做的《混乱冒险》3D攻城测试战全程报道。现在飞雷电脑上的时间是2002年9月15日18点33分（比北京时间快了约5分钟），夏降平原已有大批的玩家在等攻城啦。

等待中，很多没事做的人就坐在地上聊天。



但是需要小心的是，夏降平原是个可以PK的场所，如果多走出外面一步就会遭到PK，低等级的人可是会被高级别玩家秒杀的哦。当然，不要以为原地不动就不会死，人家枪手和法师可以从外面老远的地方打到你。

这山头上到处都是PK的人，没事可别上去。

下面由我带领大家先去参观一下将要进攻的城堡吧。在攻城前，必须先要摧毁布尔登堡北面的四座土造投石炮塔，这样才可以打开北面的城门冲进去。同理，布尔登堡南面也有四座土造投石炮塔，摧毁后南门也会打开，从那也可以入城。

先要摧毁这个大东东才可以开城门，它可是能够秒杀36级的全体质布坎哦。

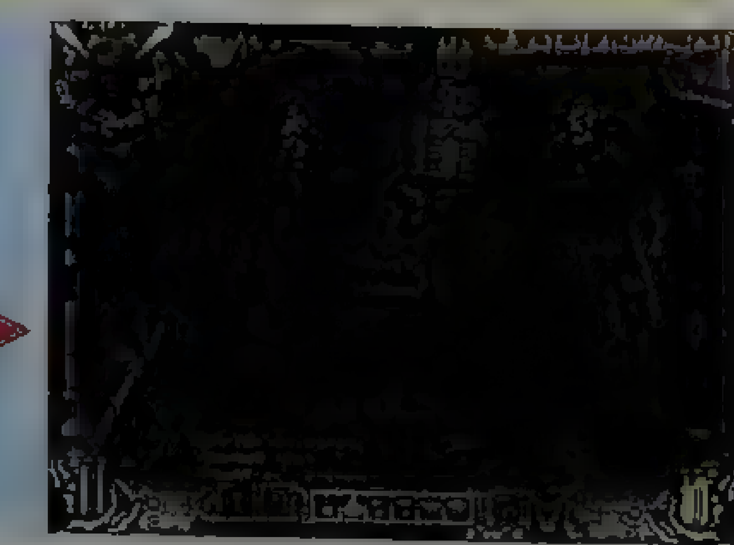




好了，接着过桥入城看看。

入城后小地图上就有4个红点，是敌人啊！还好没事，他们现在是不会攻击玩家的。

强大的守卫，戒备森严，好恐怖哦！还好他们不会打偶 ^ ^

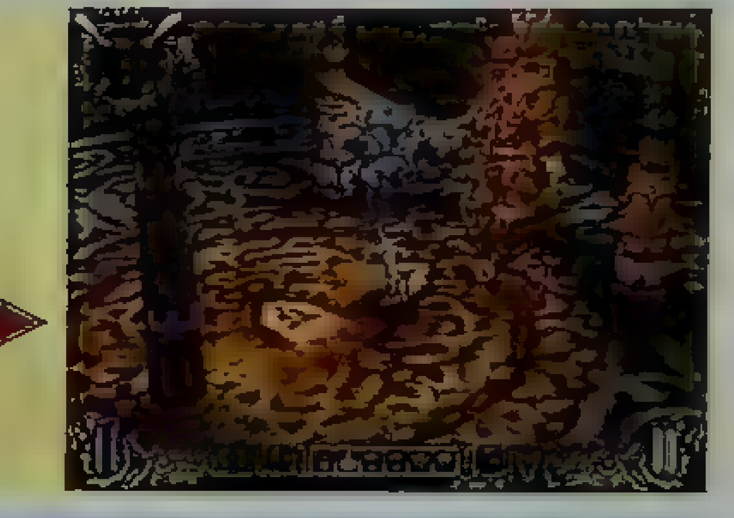




右转就可以来到夏降城主的房间，里面那名全身金黄高大的战士就是夏降城主了。

夏降城主，这次攻城战就让我拿第一吧，我给您磕头了

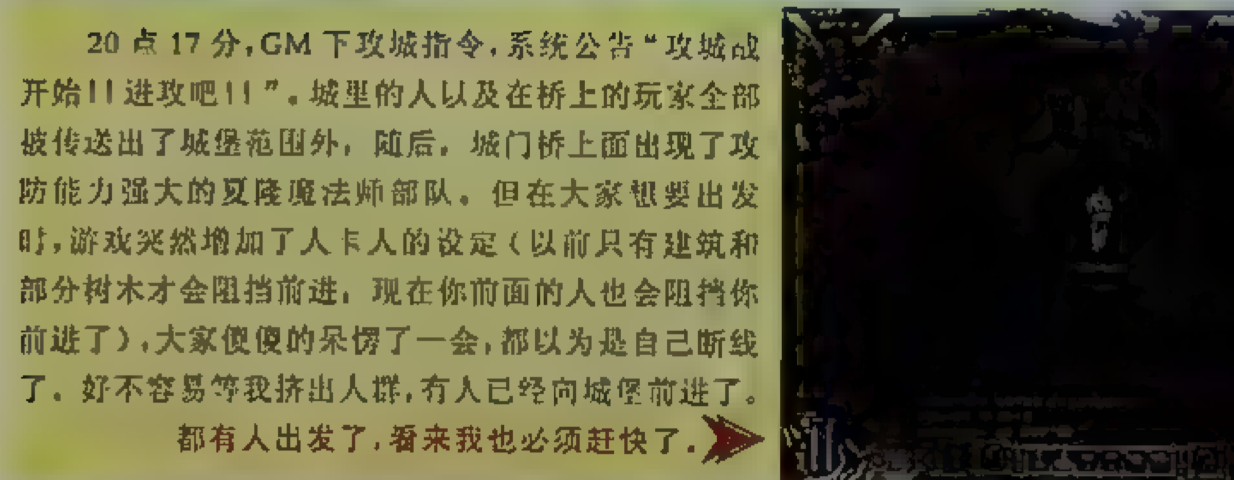
竟然不理我？看我的回旋踢，反正这时你也不能还手，嘿嘿~~~





参观完城堡先回夏降平原和大家汇合等攻城开始吧。嗯，我们公会最强壮的神变也在，有道是大树底下好乘凉，躲在他身后就不怕被人PK了，呵呵。攻城前各大公会都传达了参战职责，我加入的君临天下公会决定60级以下的人不予参加攻城，KingsPower公会则规定100级以下禁止向城堡前进。

威武强壮的布坎斧头战士神变，等级在100级以上。



20点17分，GM下攻城指令，系统公告“攻城战开始!!进攻吧!!”。城里的人以及在桥上的玩家全部被传送出了城堡范围外，随后，城门桥上面出现了攻防能力强大的夏降魔法师部队。但在大家想要出发时，游戏突然增加了人卡人的设定（以前只有建筑和部分树木才会阻挡前进，现在你前面的人也会阻挡你前进了），大家傻傻的呆愣了一会，都以为是自己断线了。好不容易等我挤出人群，有人已经向城堡前进了。

都有人出发了，看来我也必须赶快了。

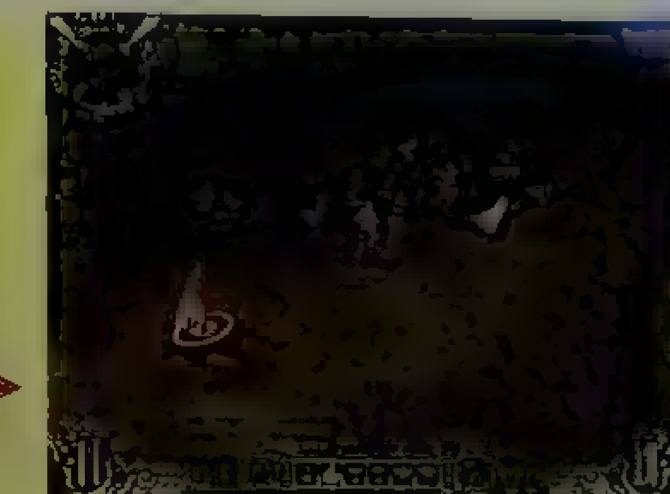


看到大家都向北城门跑，那我也跑去凑热闹。可这一路上，不是被人PK死就是被怪物秒掉，郁闷啊。

努力跑啊，已经看到城桥了。

就在我发动第N次冲锋时，南门已经被人攻破，夏降城主被杀，水晶被夺！系统对所有玩家报告：“现在持有水晶者是龙飞雨，他的坐标是64，65”。当前时间为20点24分。狠啊，开战7分钟就拿到水晶了，这KingsPower公会真不是盖的！

KingsPower公会的龙飞雨已经成功的得到水晶了！







这时就有许多玩家身下都有一个大圆圈，他们都是KingsPower公会的人，攻城的人快点去抢水晶，而攻不了城的人就快点PK他们公会的人抢点数吧。


身下有大圆圈的玩家就是KingsPower公会的人，快去K呀！这些人现在的心情一定是悲喜交加



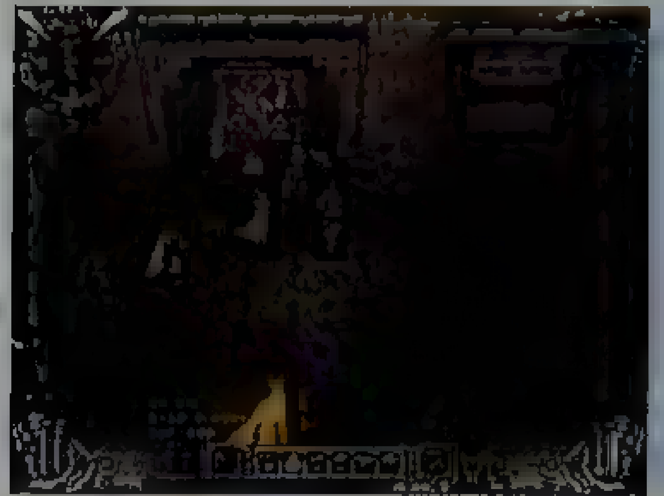
但我还有任务在身啊，还要再次向城堡前进吧。途中不仅要避开高等级的玩家，还要躲开强大的怪物。

这只突变龙一直在这里，难道真没有人可以消灭它？还是有人不想消灭？



终于，我想起来了，要先把破坏掉四座上造投石炮塔，使城门开启，这样桥上的夏隆魔法师部队也会随同消失。但北面竟然没人去打土造投石炮塔?! 那没办法了，只好从南门入城，那里的门早开了。

大开的城门在向我招手，好兴奋啊，就要进到里面了。



终于来到南门了！可这门口到处是人啊，把城门都堵塞了！

高级玩家们把城口死死堵住不让其他玩家进入。



不知道我是怎么入城的，可城中人眼的黄色披风玩家（100级才可以装备的）都是KingsPower公会的人，看到我这外公会的一下就送我回去了。看来想要入城可真是门都没有啊。

晕啊，城中都是100级以上黄披风KingsPower公会的人。我现在的心情才是痛苦不堪呢。



到20点46分，KingsPower公会的分数最高，总分为2903。看来他们是赢定了！我还是PK他们公会低等级的人吧，嘿嘿。我36级P他们50级左右的是没问题。但是出现一个情况，我P了个等级不高的枪手好一会，她既不还手又不倒下，难道是用了外挂？

不管怎么打她就是不死，奇怪！

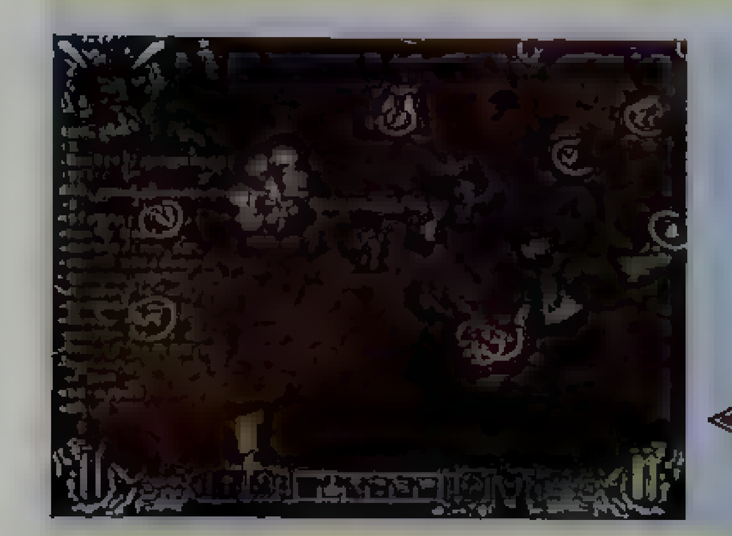
在这里还是被人PK的机会多，再次想办法入城看看吧，但第二次来到城门口就傻了眼，都是100级以上KingsPower公会的人，满满的长条。

又是一大堆人啊，算了，来吧，P我回家吧。



21点17分，系统提示"攻城战结束!!"，游戏的左上角出现"Congatulations"彩色字样，之后公布"这次攻城战由KingsPower公会获胜"，攻城战全部结束。布尔登堡归还NPC掌控，所有玩家回到村庄。

系统出现倒计时字样，很多人还在争分多秒地互相撕杀，完全不理会这条消息。



系统出现攻城战结束的字样，看来一切都结束了。







后记

遗憾的是本人只有36级且没有加入组织性极强的KingsPower公会。

KingsPower公会从一开始夺到水晶后就没被别人抢去过一直在他们手中，其他公会的玩家一接近城堡就被K。事后得知他们事先就制定出了极为详细与强大的作战计划：避免从人多的正面北门进攻，而绕路从南面入城。先推毁的四座土造投石炮塔开启城门，再派9名150级的人直冲夏隆城主。其他120级的人守住城门阻止其他公会的玩家进城，而公会的其他人就随意PK其他公会的人。这样的决定想不胜利都难啊。

可再回过来看看其他公会，公会长们不制定攻击顺序反而制定PK计划，或是和其他公会同盟？错啊。PK不是攻城的关键点，而同盟是根本没有用的，到时一开战爹妈都不会认识的，我就是被同盟PK过好几次，还被同公会的人PK过一次。还有就是其他公会的人到竟然到攻城结束都不知道要先推毁的四座土造投石炮塔才能开启城门？完全没有组织性与合作性，都只知道自己乱冲，挂了再冲。还真的是"混乱冒险"啊。

最后说一下外挂的事，说到网络游戏就少不了外挂出现。在前面我已经说过有人竟然P不死，也不还手，当然也有可能是卡在那里了。但也有人指出外挂是存在的。如果真是这样的话，游戏的平衡就会被破坏。你用了外挂是很厉害，那如果别人用了呢。想想看吧，我这36级的布从把人家100级以上的玩家P死而他P我不掉血，那是否有所不妥呢？■



■名称 Rainbow Six:Raven Shield ■制作 Red Storm ■上市 2002.11
■类型 动作[AC] ■代理 未定 ■版本 英文版
A

RAVEN SHIELD

文/苹果熟了

彩虹六号：神盾行动

转眼间，911事件已经过去一年了，恐怖主义已经成为目前全球公认的头号敌人，反恐行动也成为报刊杂志、广播电视等等各种媒体的热门话题。在玩家心目中，由Red Storm开发的"彩虹六号"系列游戏一向以反恐行动为主题，凭借其高度拟真的游戏性和丰富完善的策略性多年来一直是军事爱好者和电脑玩家的不二之选。自1998年的第一代作品诞生以来，发行了《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)、《彩虹六号：鹰眼行动》(Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack:Eagle Watch)、《彩虹六号：隐秘行动》(Tom Clancy's Rainbow Six:Covert Operations)、《彩虹六号：雷霆战将》(Tom Clancy's Rainbow Six:Rogue Spear)以及同类型衍生作品《雷霆战将：黑色追击令》(Tom Clancy's Rogue Spear:Black Thorn)、《雷霆战将：城市行动》(Tom Clancy's Rogue Spear:Urban Operations)、《幽灵行动》(Tom Clancy's Ghost Recon)、《幽灵行动：沙漠围攻》(Tom Clancy's Ghost Recon:Desert Siege)《恐惧杀机》(The Sum of All Fears)等等一系列作品，每代作品都有不同的改变，各具特色。游戏发行商Ubi Soft还曾经和美国军方达成协议，准许军方采用该系列游戏引擎以助训练美军的反恐行动。2002年11月，Red Storm即将推出该系列的最新作品《彩虹六号：神盾行动》(Tom Clancy's Rainbow Six:Raven Shield，后文简称RS)，玩家们对此已是万分期待。让我们一起来看看，游戏有哪些新的改变和进步？

更新的装备 RAVEN SHIELD

枪械向来是此类游戏的重中之重，这次我们可以在游戏里看到以下的新型武器：Mac-11/9 Machine Pistol、Micro-Uzi Machine Pistol、SR-2 Machine Pistol、MTAR-21 Bullpup Sub Machinegun、USAS-12 Automatic Shotgun、TAR-21 Bullpup Assault Rifle、Type 95 Bullpup Assault Rifle、VSS Vintorez Silenced Sniper Rifle、23E Light Machinegun等等。和这些新武器相媲美的是，新增加了不少的武器外设，既便是原有的外设也得到了功能上的强化。譬如：心跳感应器本次得到了大大加强；新设计的热力探测仪使得你在特殊环境中能够迅速掌握敌人的一举一动。另外对于喜欢联机对战的玩家，RS中大部分的武器和装备都将被引入多人模式，比如强光弹、烟雾弹、麻醉弹等等，这样大大提高了对战中的趣味性。

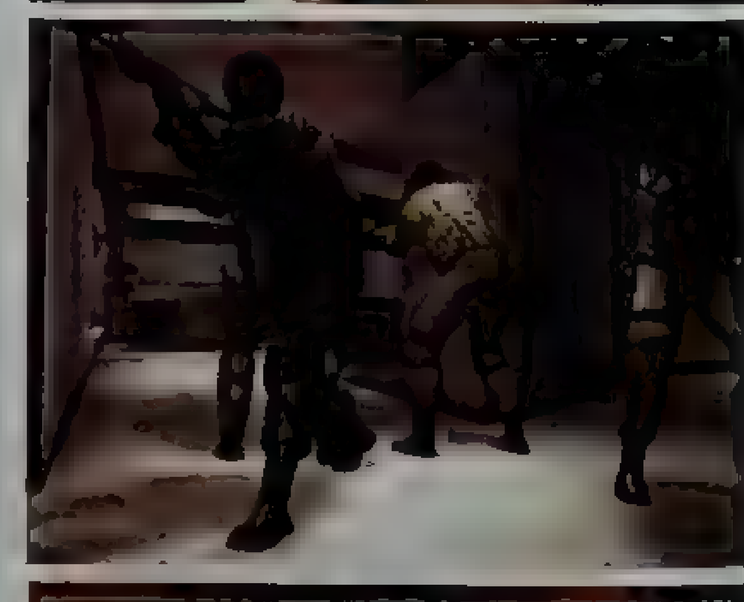
RS中装备的特性也有所调整和加强，特别是强光弹的作用越发明显了，使用这种炸弹后，不仅会带来短时的失明耳聋，而且还能够使人迷失方向，在对付大批敌人时很奏效。另外，所有的武器都设计了1.5X的放缩能力，便于你瞄准目标。当然很多时候这并不能满足你的射击要求，那么你需要装备上更好的武器或者是高性能的瞄准镜。这里还要提到的是，游戏给各位特种兵们设计了出色的夜视能力，这似乎提升了游戏中对敌的优势。于是敌人相应地也在某些方面得到了加强，"他们更加狡猾了"。在任务开始前，特种兵小队的武器配置上，结合了"彩虹六号"和"幽灵行动"的模式设计，让玩家能够更加方便和快速地为自己的队员分配合适的武器。

追求华丽 RAVEN SHIELD

首先让我们激动的是，游戏终于放弃了原来的引擎，采用了著名的Unreal图像引擎。有了它的支持，游戏画面的华丽细致将是前作所无法比拟的。以往游戏的画面也一直是"彩虹六号"系列最大的缺憾。在今年E3以及后来的一些大型展览中，我们看到发行公司公布的游戏画面中，角色的外形并没有太大改进，但是开发方已经明确表示，正式发售的版本将为广大玩家提供更多全新的外形选择，绝对会给你一种新鲜的体验。使用新引擎后，游戏也提供相应的Mod编辑附件，允许玩家自行编辑角色的外形，以提高游戏的趣味性。



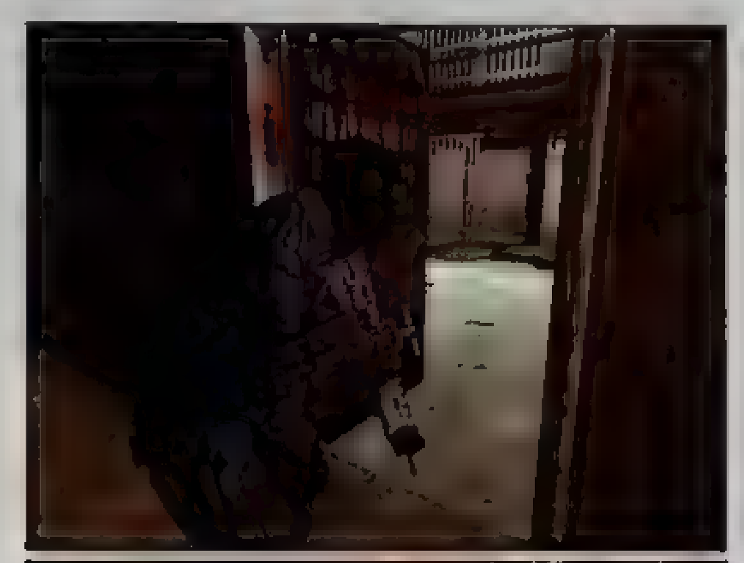




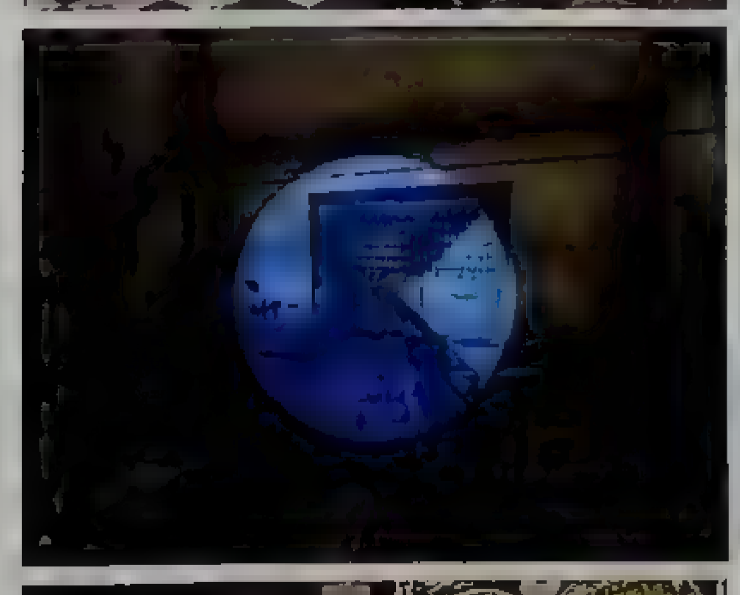


以"贴近真实"为主题 RAVEN SHIELD

在以往"彩虹六号"系列中，游戏无法随时存盘的问题依然延续到RS之中。开发者认为这是一个原则问题，不容更改。的确，这样的设计符合游戏的写实风格，如果加以修改，游戏的耐玩度将大为降低。另外有一个可能引起争议的改动是：游戏取消了以往画面上的小地图窗口。设计小组同样认为小地图窗口的出现是不符合游戏真实性的，玩家通过小地图窗口可以"实时"地了解到对手的举动，这有损游戏的平衡性，同时也带来了一些负面效应。幸好游戏依旧保留了大地图画

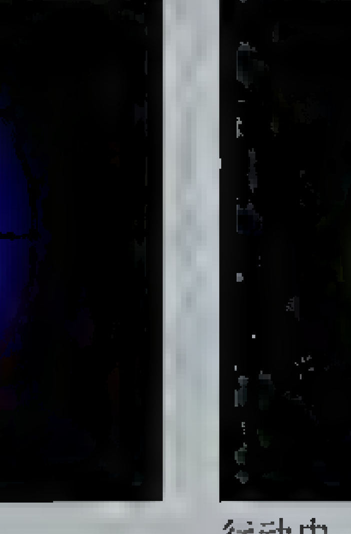












面，可以供玩家参考。

还有一些体现开发者"固执"或者称得上是"保守"的地方。比如游戏中还是不能使用任何交通工具，尽管许多玩家已经多次呼吁了，但是开发者坚持认为游戏主要的精力应该放在室内（局部环境中）的作战上，如果草率加上驾驶功能，将必然引入一些新的游戏方式和界面，这显然会带来其他的问题，也不利于集中表达游戏的主题。仔细想想，这确实也不无道理。另一个例子是，许多CS的玩家指出RS应该向CS的游戏模式靠拢，这显然是开发者不可能接受的。他们指出："弹无虚发（one-shot，one-kill）"依旧是这个系列游戏的原则，任何微小的错误都是不能原谅的，现实中的反恐行动也的确如此，稍有不慎，就可能造成自己和同伴伤亡，所以CS的游戏方式是无法照搬到"彩虹六号"和"幽灵行动"这些系列中来的。还有一个有趣的例子是，被玩家质疑多次的角色没有匕首等等刀具使用的问题，这次依旧被开发小组维持了"原判"，官方网站上给出的理由是"游戏中有足够的武器和装备使用，行动中也无需设计这种近身作战的冷兵器"。这一点笔者倒是无法理解，这样的借口在逻辑和拟真性上显然不能成立。

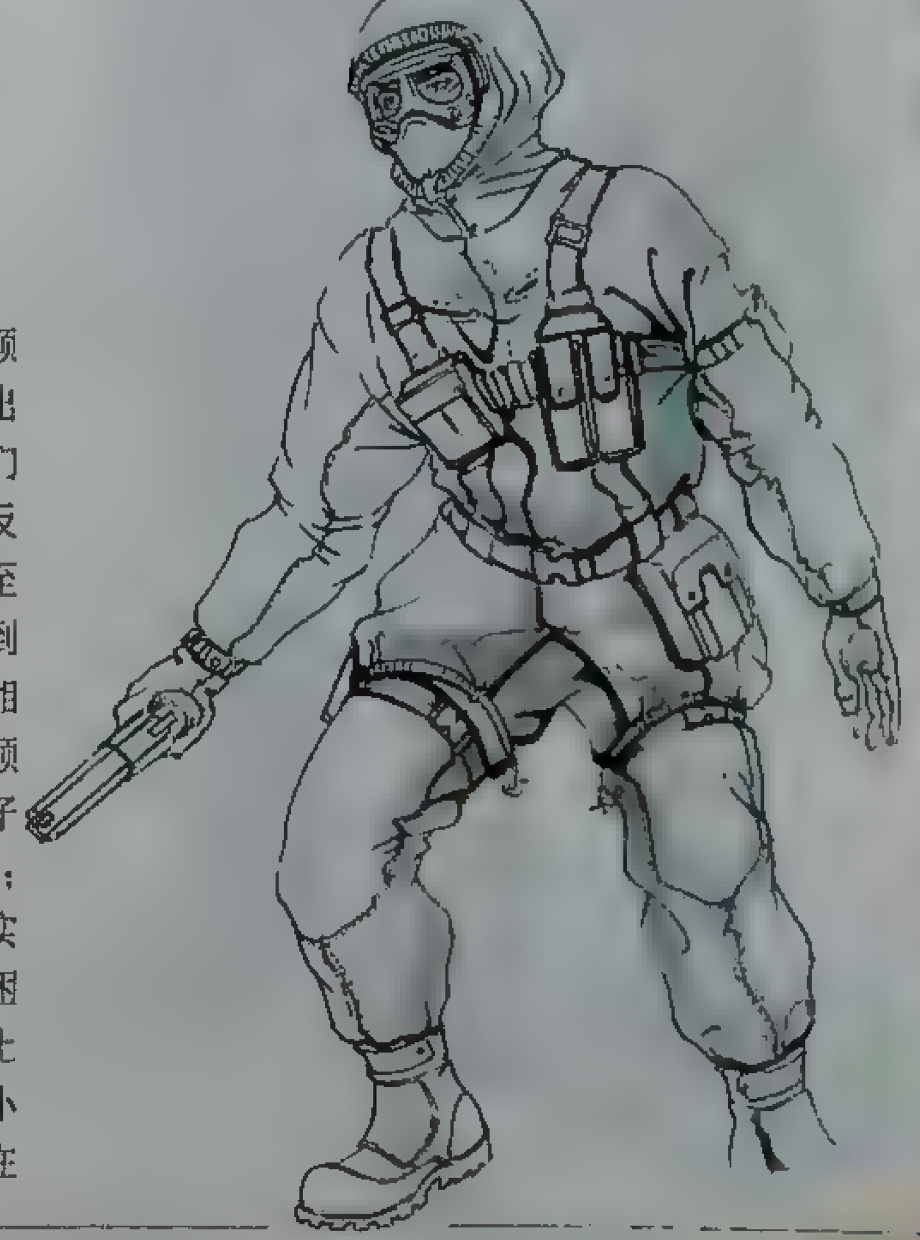
丰富的动作调整 RAVEN SHIELD



在RS中AI的设定达到了阶段性的颠峰。游戏中的恐怖份子将表现得更加"出色"，残忍狡猾的天性在这里表露无遗。他们机警敏感，行动迅捷，会依据情况作出相应反应，例如：互相呼应、寻找掩体、且战且退甚至是挟持人质。每个房间和过道都有着意想不到的危险。另一方面，游戏中那些人质则变得相当敏感，比如：看见救兵出现，他们往往不顾死活，向你奔跑过来，全然不顾耳边呼啸的子弹；或者是因过度恐惧而对任何人心存戒备；还有个别的则呆若木鸡。这些人质贴近真实的反应往往给你的行动带来无法预料的困难，对此玩家需要有充分的心理准备。和以上的困难比较起来，令人稍感欣慰的是，特种小队成员之间的配合较以往要默契得多。比如在行动中，小队的队形排列更加合理了，无论是前面开路的先锋，还是后面警戒的断后，都会根据实时地形灵活变换排列，不再是通常的那种一字长蛇阵了。原本开发小组为游戏设计了符合现实的踢门冲进房间的动作，但是在游戏测试中，这种设计的实际操作还存在一些问题，最后开发小组还是取消了原计划。

联机与总结 RAVEN SHIELD

在联机游戏中，一个服务器最多可以允许16名玩家同时游戏，在不久的将来，凭借服务器软件升级，可以达到24甚至32人同时在线的程度。有趣的是，开发者获得了前作游戏中第三人称的观察模式容易造成游戏作弊的信息，所以这次就断然取消了这种模式。从目前得到的资料来看，联机模式和单人任务都会受到玩家的欢迎。尽管如此，Ubi Soft在今年E3大展上依旧表示游戏还不完善，需要不断改进，最终发售后很可能与我们现在获得的种种信息不符，不过，我们能确认这将是一款相当好玩的小组战略游戏。■





文/大漠奇侠

古墓丽影Ⅵ暗黑天使

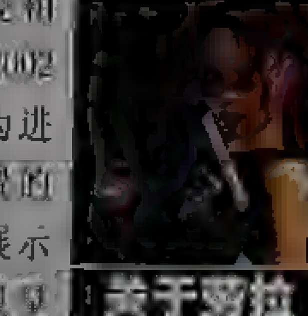

关于柯蒂斯

自从劳拉的冒险之路上多了一位异性伙伴，Fans们就没有断绝过对这位帅哥形象的猜测。6月底，人们总算在一份电玩杂志上看到了他的尊容。画面上的柯蒂斯一袭深色短装，十分干练。看上去他似乎不苟言笑，给人酷酷的感觉，不过我们更应该将之解读为一种沉稳和坚毅。按照官方的资料，柯蒂斯是一位退伍军人，他加入了一个叫做Lux Veritatis的教会，当游戏中的大反派Eckhardt追踪并杀死了教会的剩余成员后，他开始扮演父亲曾经的角色，作为唯一幸存的子孙，向那些消灭教会、杀死他父亲的凶手们复仇。现在我们终于看到柯蒂斯的武器，除了一把带有激光瞄准器的手枪之外，柯蒂斯的手中还有一把带有5根刺尖的飞盘，它适合在广阔的空间内抛掷，一次绞杀多个敌人。未经证实的消息说，柯蒂斯能够运用自己的超能力让飞盘在空中改变方向。





劳拉的Fans们出奇顺利地接受了这个陌生人，Core也计划在未来5年推出2部以柯蒂斯为主角的游戏，相对劳拉，玩家可以体验另外一种冒险风格。


关于劳拉

劳拉最近的一次亮相是在伦敦举行的ECTS2002展会上。在这里Core为进入展场的玩家提供免费的PS2版本试玩，在这里展示的PS2版本仍然处于很早的开发阶段，不过对于好奇的人们已经足够了。在试玩里，劳拉出现在巴黎后街的雨中，她必须小心行事，避免惊醒一条睡在街边的狗，以免招来搜索她的人；还要躲避开警卫巡查的灯光，绕过下面的路途，必要时可以爬进垃圾箱里暂避。一旦被警卫发现，劳拉只能乖乖地双手抱头蹲下，束手就擒。试玩里展示了Core一直在宣传的RPG要素，劳拉可以走进小巷里和NPC交谈，大部分的话都是直接延续的，但是偶尔会出现分支的选择，这将影响游戏的后续发展。

劳拉的某些细节动作是令人印象深刻的，比如说她可以单手撑在窗台上跳进窗户里去，但是也有令人不快的地方。在这个试玩里，使用的是一个类似生化危机那样但是更加灵活的电影式视角，对于习惯了第三人称跟随视角的玩家来说的确很难适应。不过开发者表示，一切还都在尝试之中，相信对于一贯注重游戏操纵感的Core来说，这只是个小问题而已。

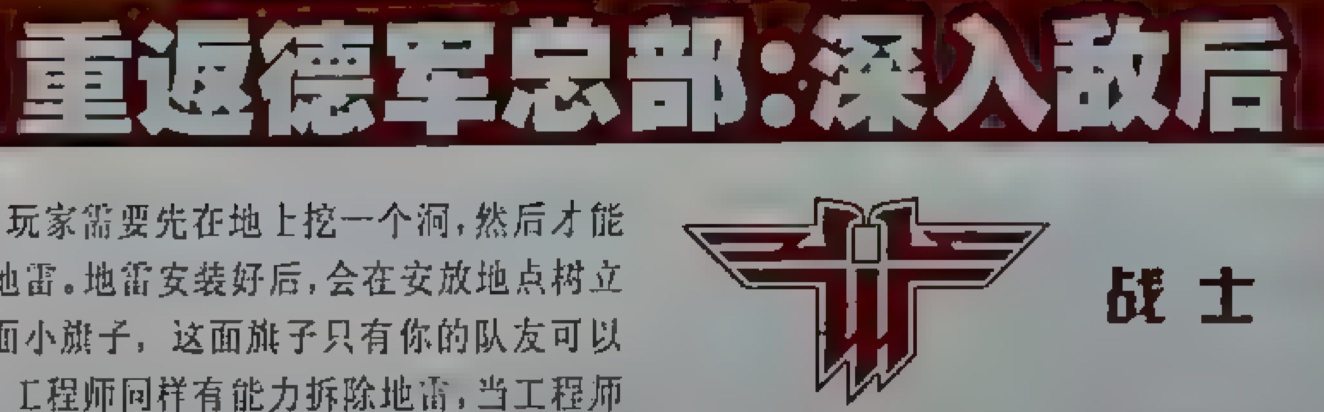

关于其他

我们在非官方的渠道看到了很多游戏的场景图，其中对于巴黎街景的描绘显得极为细致。开发者为了建设庞大而精致的世界，采用了独特的纹理压缩技术，使得游戏无论是在PS2还是PC上都可以流畅地运行，不会因为大量的贴图工作而变得缓慢。开发者还试图制作一个良好的导航系统，使劳拉在某些区域可以查看地图避免迷路。我们必须承认随着那种方块式场景的终结，"古墓丽影"变成了一个崭新的模样。Core的人员透露，游戏目前已经达到了75%的完成度，开发人员正在将此前各自设计的世界拼接起来，放置敌人，修改细节，并且进行测试和除错。他们正在为自己两年多的辛勤努力做最后的收尾工作，同时也要让翘首以盼的玩家们在期待的11月份不至失望。■









文/Kurd

重返德军总部：深入敌后

在今年的E3大展上，Activision公布了《重返德军总部：深入敌后》(Return to Castle Wolfenstein:Enemy Territory，后文简称ET)。但不知出于何种考虑，Activision封锁了一切有关ET的消息，但我们还是从种种渠道了解到了一些有关的细节，其中特别是兵种的变化，借此使我们对ET有了全新的认识。

秘密行动员

武器：无声手枪、狙击步枪、无声Stein

作为游戏中的新增兵种，是一个队伍中执行秘密行动的成员，也是ET中唯一可以使用狙击步枪的角色。另外，"秘密行动员"还拥有一项特殊技能：间谍能力。此能力与我们熟悉的《盟军敢死队》中"间谍"的能力基本相同，"秘密行动员"可以穿上死去敌人身上的衣服。尽管"秘密行动员"可穿着的制服不同，但他们可使用的武器却是固定的。这就是说，如果玩家在游戏中，看见一个身着"工程师"制服的人手里拿着狙击枪的话，就意味着他是个间谍，你要做的就是向他开枪。



工程师

武器：一般机枪、冲锋枪

相对于《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein，后文简称RTCW)，改变最大的一个兵种。在ET中，工程师将是必不可少的一个成员，这点在进攻与防守上表现得同样突出。在ET中，工程师拥有更多的能力包括：拆卸地雷、建造攻防设施等……

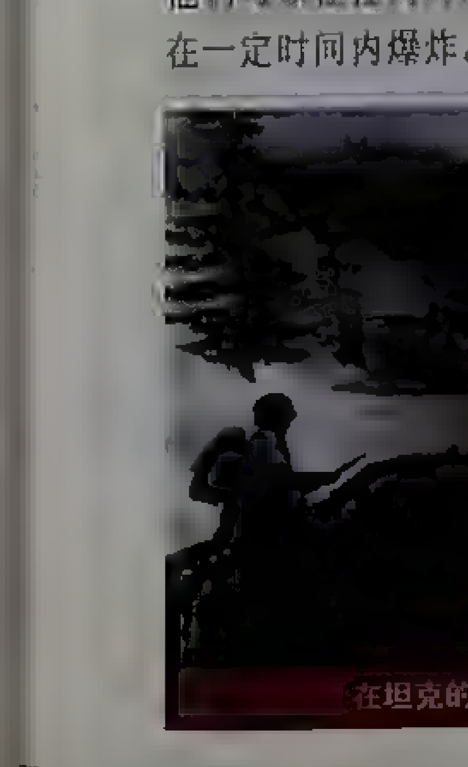
安装地雷：

每一位工程师都拥有一定数量的地雷，他们可以在任何时间、任何地点安放，地雷会在一定时间内爆炸。但安放地雷需要一定的时间，玩家需要先在地上挖一个洞，然后才能安放地雷。地雷安装好后，会在安放地点树立起一面小旗子，这面旗子只有你的队友可以看到。工程师同样有能力拆除地雷，当工程师走到地雷附近，会听到"嘀哒"的声音，你可以通过"嘀哒"声节奏的快慢来判断爆炸时间，同时决定是否有能力将其拆除。

建造攻防设施：

建造攻防设施是工程师拥有的另外一项能力，工程师可以利用有利的位置，在上面建造机关枪、堡垒、桥梁等攻防设施。在ET中会有一些任务是必须要工程师来完成的，例如在你的队伍遇到一个不能通过的河流时，就需要工程师在上面建造一座木桥。另外，玩家可以根据自己所处的位置，在最合适的地方建造一个机枪来防守敌人的进攻。

工程师另一项调整就是武器的变化。在ET中，工程师可选择的武器有一把机枪和一把冲锋枪。注意，工程师的冲锋枪射速较慢，但可以选择安装掷弹筒。




在坦克的掩护下发动进攻



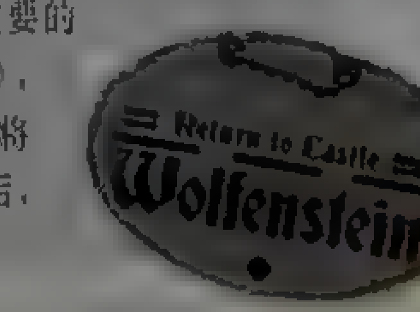
战士

在ET中，战士继续扮演着冲锋队员的角色，是拥有武器种类最多的队员。除去在RTCW中的基本武器外，还新增了一种冲锋枪。这种冲锋枪射速较慢，但威力更大，更为精准。另外，在ET中也只有战士才能使用场景中预先安置的机关枪。而对于战士本身最大的变化是"跪射"的引入，当战士跪下射击的时候，支撑腿的作用就好像机枪的支架，这使得战士的射击将更为准确。



除去上述3个兵种的变化，队员兵种和回合的变化相对较小，其体现在"熟练程度"系统的引入(这一系统同样作用于其他兵种)。所谓的"熟练程度"是指玩家使用一个兵种的时间越长，他们的能力将变得越高。举例来说：一个工程师建造某一建筑的次数越多则再次建造需要的时间将缩短，一个狙击手使用狙击枪的次数越多他的枪法将越准确……

RTCW是近1年来最出色的多人连线游戏，大有取代CS的势头。游戏凭借出色的武器设定，更完整的团队配合表现，使其在电子竞技类游戏中占有重要的席位。在今年WCG比赛用游戏选择的投票中RTCW仅次于《星际争霸》，但却由于种种原因而未能被列入比赛项目。通过对游戏不断的改造，ET将大大提高游戏的趣味性，以及在联机模式中的平衡性。相信在ET推出后，我们看到的将是一个更完美的RTCW。■



■名称 No One Lives Forever 2:A Spy in H.A.R.M.'s Way ■制作 Monolith ■上市
■类型 动作[AC] ■代理 未定 ■版本



文/善良的大灰狼

无人永生 II

长期以来，女性大多只是作为电脑游戏中的配角出现，尽管无数的电脑游戏中都将健美而性感的女性人物作为宣传的卖点，但却很少有哪一部游戏愿意将其作为主角来看待。传统终于在20世纪90年代中期被打破了，伴随着Lara在《古墓丽影》中的超凡表现，越来越多的女性开始成为了游戏的主角，《无人永生》(No One Lives Forever)由此应运而生。 晃2年过去了，正当人们被越来越多的FPS游戏搞的眼花缭乱时，《无人永生2》(No One Lives Forever 2:A Spy in H.A.R.M.'s Way，后文简称NOLF2)悄然来到了我们面前……



作为"无人永生"系列的卖点之一，美丽的女间谍Cate Archer一直是最受人关注的话题。此番邪恶的H.A.R.M.组织又卷土重来了，他们制定了新的恐怖计划意图控制全世界，第三次世界大战一触即发。面对邪恶野心家的罪恶之举，我们美丽的Cate小姐自然不可能坐视不理，于是她再次整装出发了。尽管又是一个孤胆英雄救世界的老套故事，但由于有了Cate小姐的出色演绎，谁又敢说游戏会不精彩呢？







女性和男性最大的区别在于体质的不同，因此我们不可能奢望Cate小姐能够举着重炮勇往直前，学猛男一般近身肉搏，那么她的特长何在?美貌与道具。没有男性能够对美人秀丽的面孔，迷人的身段免疫，游戏中同样如此。因此玩家尽管有着直接扣动扳机的选择，但为了自身的安全起见，多多using你的智慧与美貌相信更为有利。和所有的间谍故事一样，众多有趣的小道具一直是游戏的亮点所在，为了让Cate小姐能够潇洒应敌，游戏设计小组为她准备了可以将敌人尸体化掉的化尸粉、杀人无声的弩弓、口红照相机等，再结合智慧与美貌的天赋，敌人前途堪忧啊。



随着FPS游戏竞争的加剧，《毁灭战士III》与《虚幻2》的制作发布再度将引擎技术竞争推向了新的高潮。面对来自两大3D引擎巨头的压力，身为世界三大授权3D引擎之一的LithTech自然也不甘居人后，NOLF2正是其再度出击的实力体现。相比前作，游戏的AI更为强大，敌人的每一步行动都有明确的目的性，如果玩家不小心留下了不该留下的线索，势必将被敌人搜寻找到。此外，游戏场景的交互能力也获得极大提高，游戏中的NPC会根据环境的不同，随机地进行不同的活动，玩家必须观察他们的一举一动，然后决定自己下一步行动，以避免突如其来的灾难。尽管相比现实世界，游戏场景交互功能的出现最多只是对现实的一种初步模拟，但对于那些完全按照事先编排路线发展的游戏，玩家将会发现NOLF2更为真实，同时也更有难度了。

No One Lives Forever 2 异国情调下的旅途

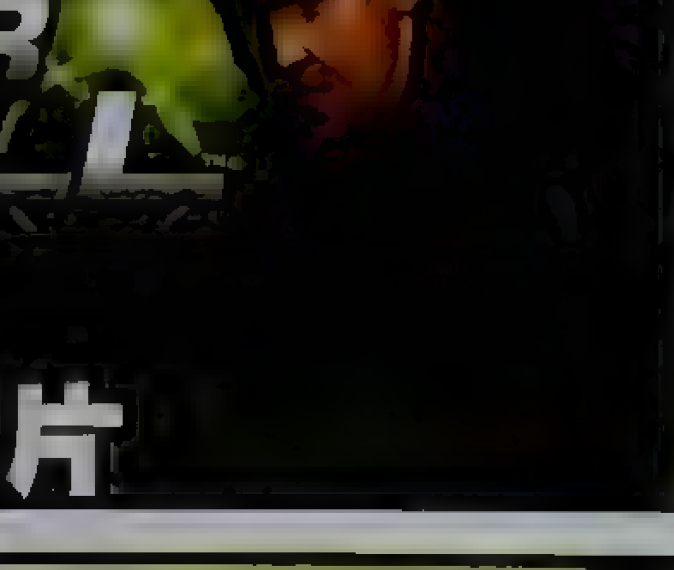
身为间谍，自然少不了要在众多国家间奔走。本作中的场景跨度极大，Cate小姐将途经日本、苏联、印度、美国等地，寻找不同的线索，面对不同的敌人，从日本武士、苏联士兵到印度杀手、美国黑帮，无数好莱坞冒险电影中的惊险手法贯穿其间，在让玩家眼花缭乱的同时，也被曲折的情节所深深吸引。正由于这些类似于电影的设计，尽管目前游戏仍未上市，但以游戏为蓝本的电影拍摄计划已被好莱坞导演们作为了日常讨论的重点，也许有朝一日，美丽的Cate小姐就要成为Lara第二了。

相比男性味道十足的《毁灭战士III》和《虚幻2003》，以美女、间谍、冒险为卖点的《无人永生2》是否能重铸辉煌，敬请各位拭目以待。■





■名称 Tom Clancy's Splinter Cell ■制作 Ubi Soft ■上市 2002.12
■类型 动作[AC] ■代理 未定 ■版本 英文版

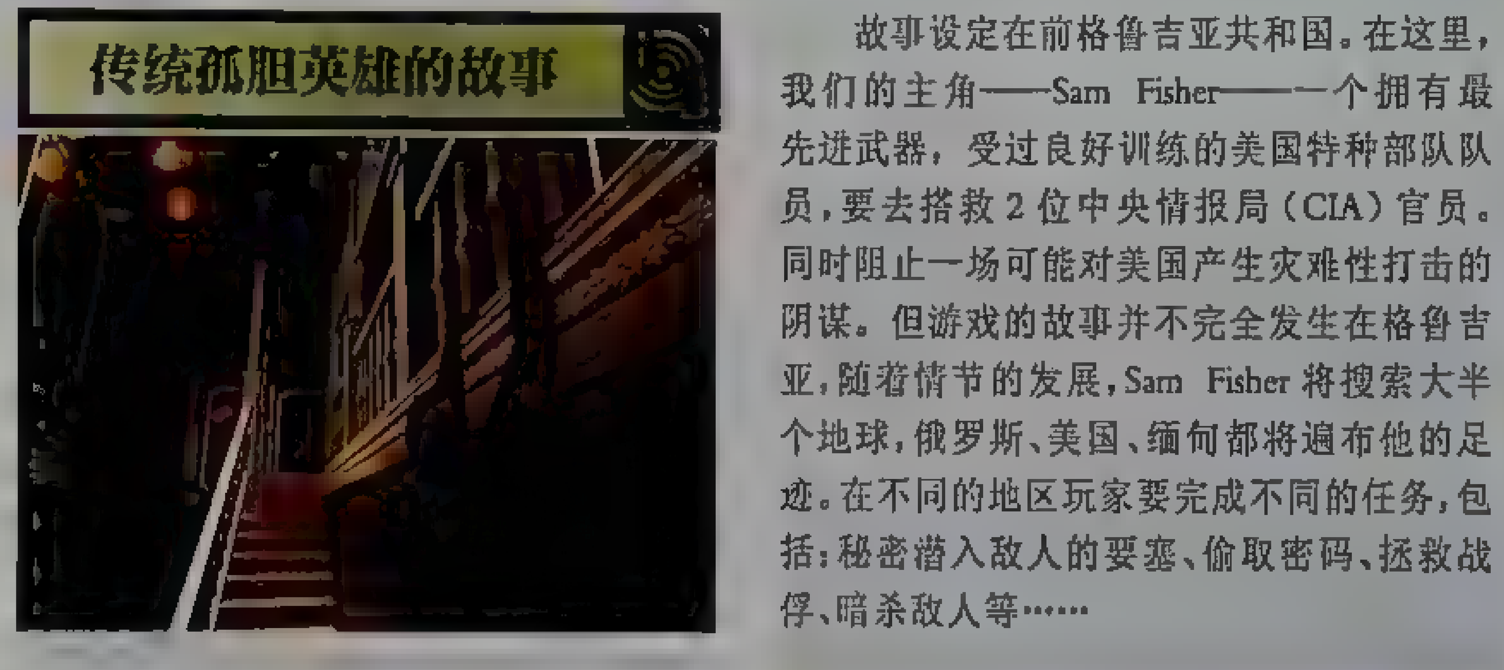


文/Aan

碎片

在电脑游戏界，游戏名称中出现制作者名字的作品不在少数：《文明》(Sid Meier's Civilization)、《爱丽斯》(American McGee's Alice)、《不死亡灵》(Clive Barker's Undying)等等……但汤姆·克兰西(Tom Clancy)：一个作家、一个与游戏毫不相关的人却是拥有最多冠名游戏的人，以他小说名字命名的游戏每一款都可以称为经典：《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)、《幽灵行动》(Tom Clancy's Ghost Recon)……而今又一部冠名的最新作品《碎片》(Tom Clancy's Splinter Cell，后文简称SC)在本年的ECTS2002展会上公布了更多的细节。这个在今年E3大展上获得众多奖项的游戏，宣布发布XBOX版本后，在近日终于发布登陆PC的消息。让我们看看这次Tom Clancy又为玩家带来了一款什么样的游戏。

传统孤胆英雄的故事



故事设定在前格鲁吉亚共和国。在这里，我们的主角——Sam Fisher——一个拥有最先进武器，受过良好训练的美国特种部队队员，要去搭救2位中央情报局(CIA)官员。同时阻止一场可能对美国产生灾难性打击的阴谋。但游戏的故事并不完全发生在格鲁吉亚，随着情节的发展，Sam Fisher将搜索大半个地球，俄罗斯、美国、缅甸都将遍布他的足迹。在不同的地区玩家要完成不同的任务，包括：秘密潜入敌人的要塞、偷取密码、拯救战俘、暗杀敌人等……

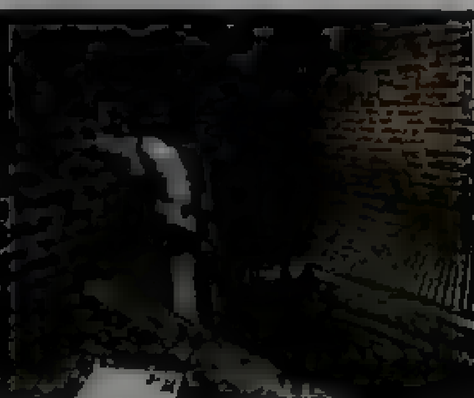
隐秘行动与现代装备

Sam是一个属于黑暗的英雄，甚至在整个游戏中他可以不开一枪。在黑暗中隐藏自己是Sam躲避敌人的最好方法，同时他还要充分创造黑暗，例如关掉场景中的电灯或者用无声手枪将电灯打坏。在任务当中，Sam最基础的工具是夜视镜，这可以帮助他在黑暗中清楚地观察到敌人的一举一动，使其在战斗中占有绝对的主动。为了体现"隐秘行动"，游戏设定了"隐身度"，并以此来判断在黑暗中的隐藏情况。匍匐前进也是Sam的一个特殊技能。尽管匍匐前进会让他的行进速度有所降低，但却可以使行动更为隐秘。此外，Sam还可以利用周围场景或其中的道具来完成更多的行动，他可以借助绳索从高处爬下来；可以穿过通风道爬上屋顶；可以利用可乐罐或者光线来吸引守卫的注意；他甚至可以将灭火器打破，让喷射出来的烟雾挡住敌人视线。

由于Sam又是一名装备精良的特种部队成员，所以充分利用自己的装备，也是完成任务的关键。其中最重要的工具当数他的"望远镜"了。其实称之为望远镜并不是很贴切，Sam的望远镜拥有2种特别的功能模式：夜视和热能感应。夜视模式可以让Sam清楚地观察到黑暗中敌人的行动、热能感应模式可以透过墙壁看清楚墙后的状况。

游戏中武器的设定也很有特色，游戏中Sam的基本武器有2种：一把无声"Five-7式"手枪和一把F2000。与平时我们了解的F2000不同，为了让Sam的行动更为隐秘，F2000可以安装消声器，并且可以安装掷弹筒来增加其威力，或者安装一些特殊的辅助性弹药和器材，例如烟雾弹、电击棒、甚至微型照相机。除去这些，Sam还可以使用普通手榴弹、C4炸弹以及照明弹等基本辅助武器。

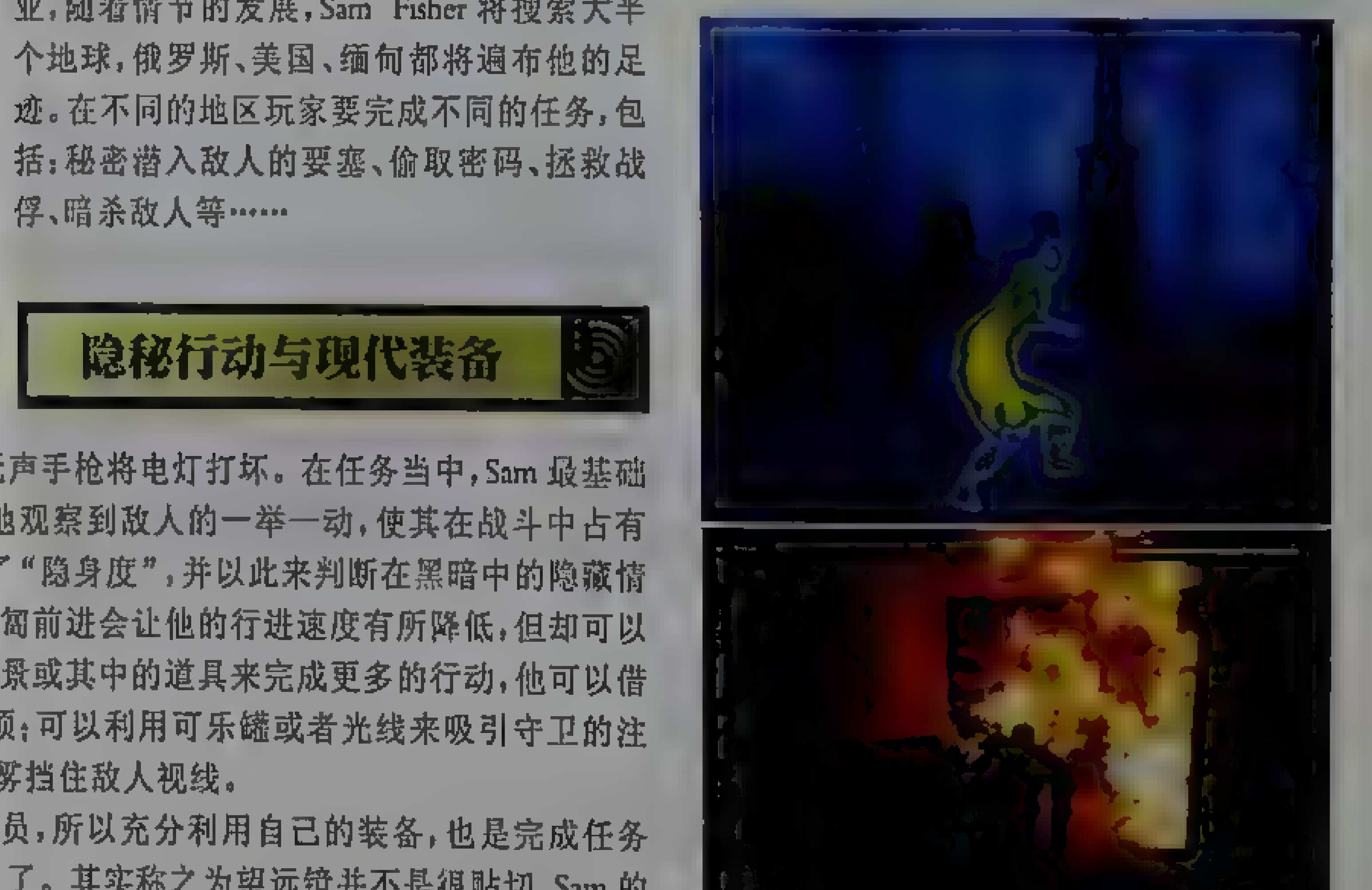






最新公布特性

游戏中敌人的AI设定相当出色，他们会对Sam的行动有很清楚的反映，包括Sam发出的每一个微小的声音。他们还会根据Sam的位置选择采取最正确的还击方式，他们会将自己隐藏到最有利的位置，向Sam展开攻击。基本上，在面对3名敌人的时候，Sam几乎没有生还的可能，所以Sam要随时保持安静。



游戏在画面上下了很大的功夫，从UBI公布的细节来看，SC采用了诸多最新的电脑图像技术：动态光影(Dynamic Lighting & Shadowing)、像素光照(per-pixel lighting)、材质阴影(Texture Shaders)、材质渲染(texture rendering)、光影映射(shadow mapping)……引用游戏开发成员Mathieu Ferland的一句话："SC为游戏制定了一个新的标准"。

尽管距离游戏发行还有几个月的时间，但SC绝对是一款值得所有玩家期待的游戏。■

代号"13"

文/Kurdt

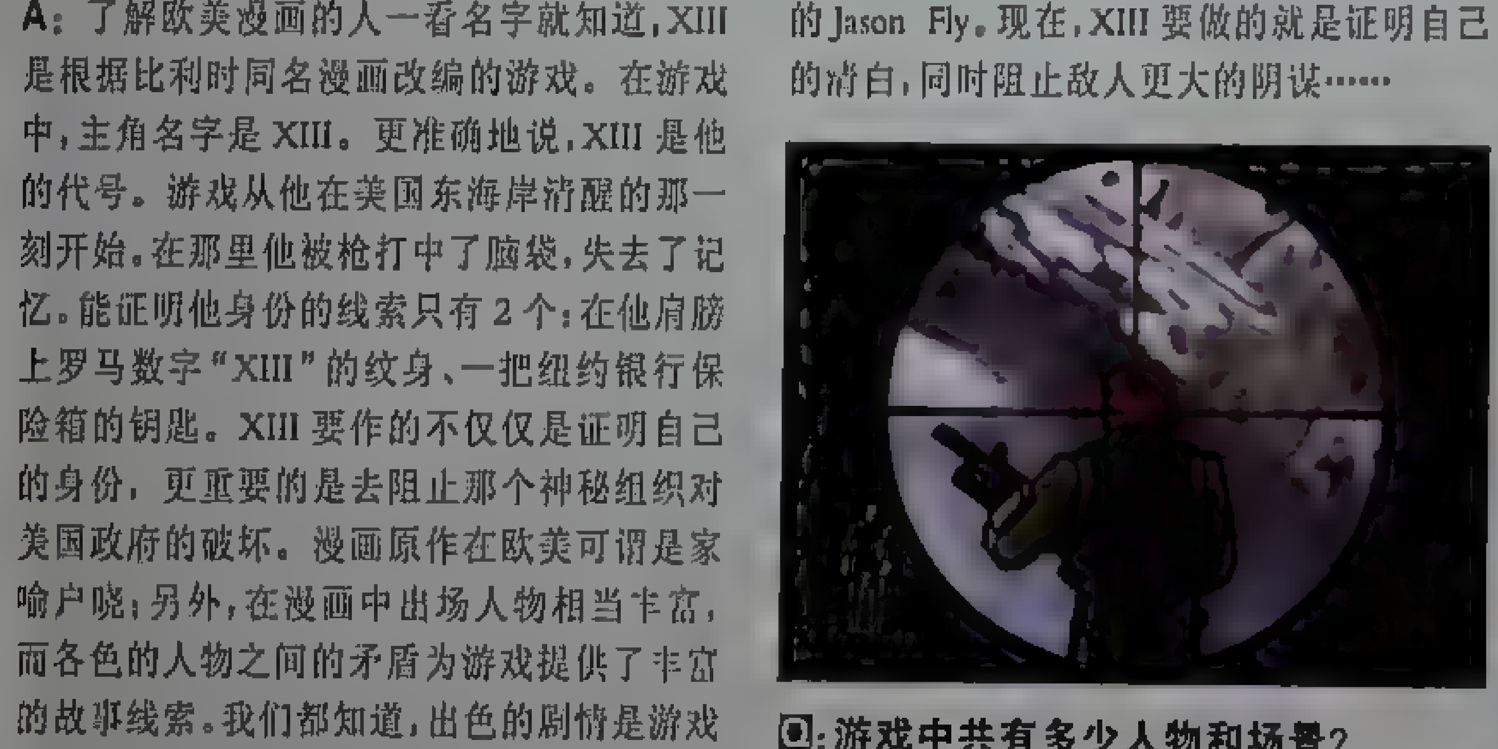
在今年E3上展出的第一款采用Cel Shading技术的FPS游戏——《代号"13"》(XIII)——引起了极大的轰动，一跃成为了全球玩家关注的焦点。XIII无疑成为了年内最值得期待的FPS游戏。作为PC游戏中一个另类的作品，就让我们以一种另类的方式——Q&A来详细介绍吧。

Q:游戏是因何得名的?

A：了解欧美漫画的人一看名字就知道，XIII是根据比利时同名漫画改编的游戏。在游戏中，主角名字是XIII。更准确地说，XIII是他的代号。游戏从他在美国东海岸苏醒的那一刻开始。在那里他被枪打中了脑袋，失去了记忆。能证明他身份的线索只有2个：在他肩膀上罗马数字"XIII"的纹身、一把纽约银行保险箱的钥匙。XIII要作的不仅仅是证明自己的身份，更重要的是去阻止那个神秘组织对美国政府的破坏。漫画原作在欧美可谓是家喻户晓；另外，在漫画中出场人物相当丰富，而各色的人物之间的矛盾为游戏提供了丰富的故事线索。我们都知道，出色的剧情是游戏成功的前提。

Q:游戏的剧情是如何发展的?

A：游戏从XIII在美国东海岸苏醒的那一刻开始。随后Mongoose便带领一群杀手对其展开追杀，而他幸运地逃脱了。XIII通过手中仅有的线索，在纽约银行的保险箱中得到了一份可以证明他身份的文件。原来XIII的真实姓名是：Jason Rowland。但与此同时，他的行动也被Mongoose发现了，XIII为了逃避Mongoose的追杀，不得不被Colonel Amos——FBI探员——拘捕。在FBI的秘密基地，有录像证明不久前XIII曾杀害了总统Sheridan。幸好这时得到了Jones帮助，XIII才得以从FBI手中逃脱。Jones要求XIII帮他去营救被困在洛基山脉一个秘密基地中的Carrington将军。Carrington将军知道整个事件的真相。原来刺杀总统的并不是XIII，真正的凶手是来自一个秘密组织中化妆成XIII的Jason Fly。现在，XIII要做的就是证明自己的清白，同时阻止敌人更大的阴谋……



Q:游戏中共有多少人物和场景?

A：游戏共有13个人物出现其中，包括XIII、Jones、Mongoose、Carrington……等，每个角色都有其独特的能力。另外游戏共有户内、户外35个不同的场景，包括军事基地、银行、山脉、丛林……等。

Q:游戏中有多少种敌人和武器?

A：在游戏中会有3到4种不同阶层、不同风格的敌人出现，包括：秘密组织成员、雇佣兵、流氓……等。由于游戏还处于开发阶段，游戏中敌人的种类可能还会有所增加。游戏中可供XIII使用的武器有16种之多，包括我们熟悉的Beretta、M60……等，但XIII最基本也是最重要的武器就是他的飞刀。

Q:游戏中有何创新的特殊设定?

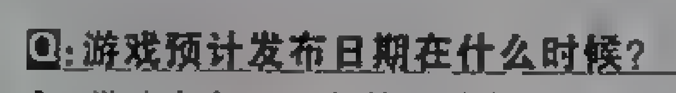
A：游戏中有一个特别的设定——"第六感"，只有XIII才拥有的特殊技能。由于XIII是一个经过良好训练的敢死队员，对周围的环境有着超出常人的判断力，利用"第六感"，玩家可以了解到周围敌人的位置，以及判断敌人的下一步行动。

Q:游戏采用的基础引擎是什么?

A：游戏采用世界三大游戏引擎之一的"虚幻(Unreal)"作为基础引擎，并且利用cel-shaded技术对游戏画面进行渲染。这项技术最早运用在绘图与动画上，是一种着色技术。通过该技术，可以将平常在3D模型上表现出的颜色和阴影融合在一起，使3D模型看起来具有平面卡通的效果。之所以采用cel-shaded技术，主要是出于游戏风格的考虑。由于是根据漫画改编的游戏，所以画风必须尊重原作。

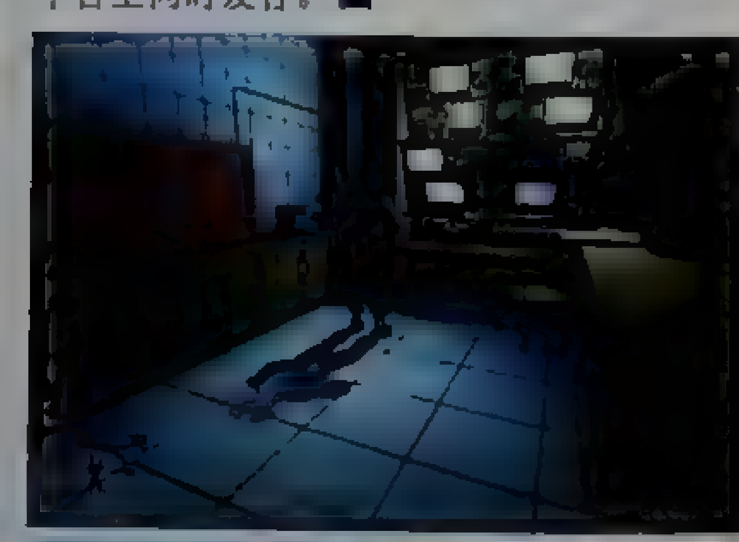
Q:游戏是否提供网络功能?

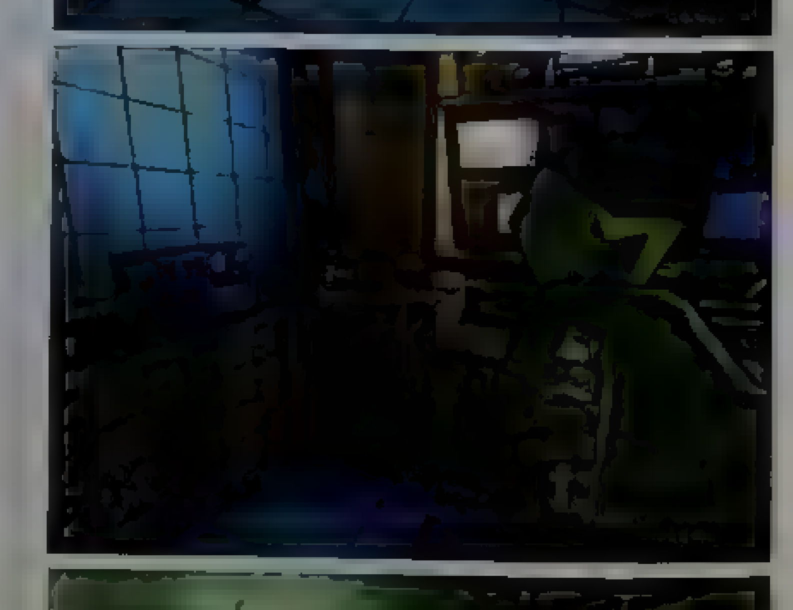
A：游戏由于采用Unreal引擎，所以网络连线功能无庸置疑。除去经典的"死亡模式(Deathmatch)"和"抢旗模式(Capture The Flag)"外，游戏还引入了一个特别模式"保护我(Cover Me)"，在这个模式里，玩家要使用狙击枪在队友身后保护他们冲锋。我们也为玩家提供了编辑器，自行编写MOD，以提高游戏的生命力。



Q:游戏预计发布日期在什么时候?

A：游戏会在2003年第一季度在不同的游戏平台上同时发行。■







断剑：沉睡之龙

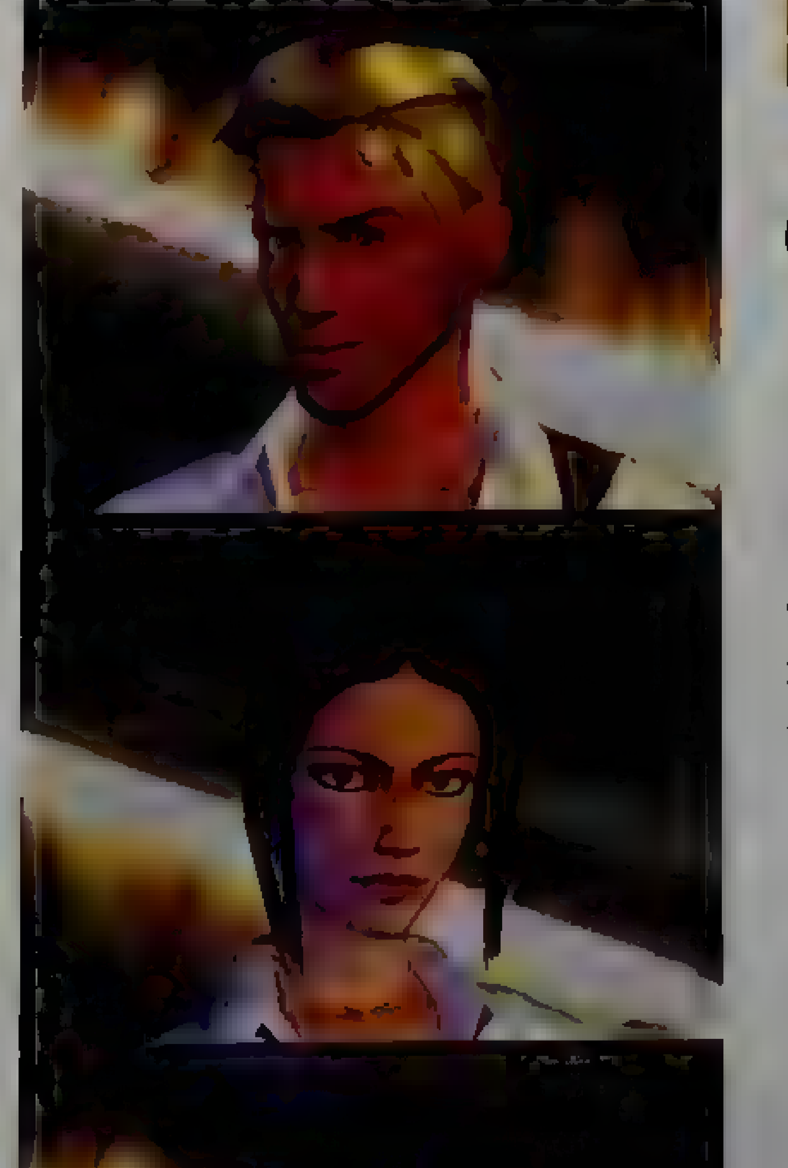
BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON

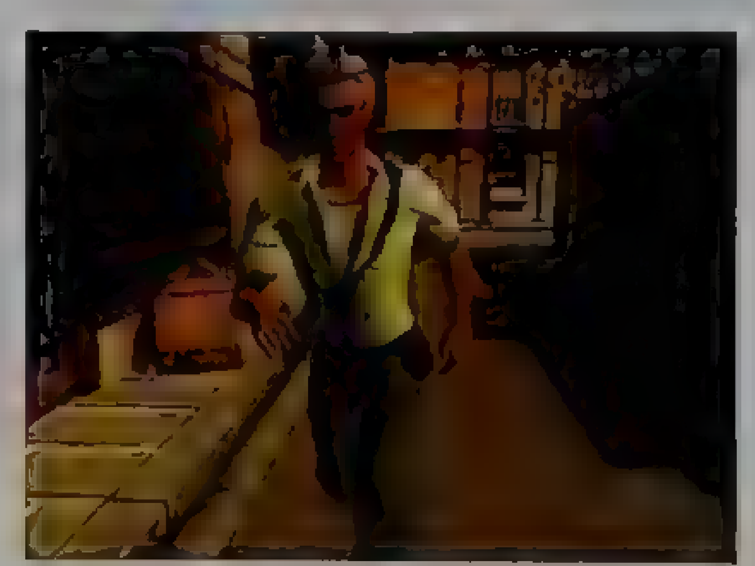
文/大漠奇侠

如果说几年前，有人宣扬冒险游戏应该走向3D的论调，一定会被业界看作是异类或者疯了。然而随着《狩魔猎人》、《猴岛小英雄》等众多冒险游戏大作的续集实现了3D化，并取得了意想不到的成功，传统的2D表现方式已经在悄然退出历史舞台。如今2D冒险的最后堡垒也要被攻克了，Revolution Software正式宣布了他们的新作《断剑：沉睡之龙》(Broken Sword：The Sleeping Dragon，以下称《断剑3》)，引人注目的是其全新的3D环境以及游戏方式。

断剑·舞台

《断剑3》仍然围绕着我们熟悉的两位主角，美国律师George Stobbart和他法国的记者女友Nico Collard展开。故事的开始，George接受了一份刺激的工作，到非洲去拜访一位准备申请新专利的教授，但是他乘坐的飞机在飞越刚果河时因为大雨而坠毁了，这样他在非洲开始了意料之外的旅行。与此同时在巴黎，一位电脑黑客找到Nico，自称处在危险之中，随即便遭遇了不测。George和Nico分别展开了调查，最后他们发现两件事情竟是息息相关的。玩家可以交替控制George和Nico进行游戏，他们的足迹将遍及刚果、埃及、巴黎和英国。而故事仍然坚持神秘主义的主题，并且融合了前两作游戏中的某些要素，如圣堂武士、风水的观念等等。







断剑·系统

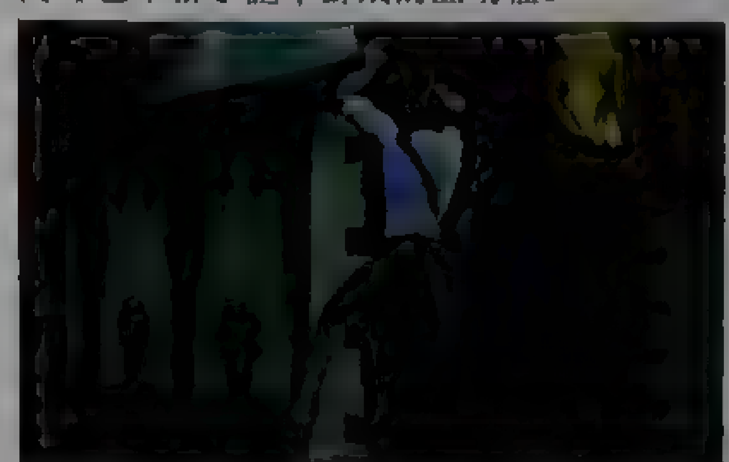
《断剑》系列的前两作，即1993年的《断剑：圣堂武士之谜》(Broken Sword：The Shadow of the Templars)和1998年的《断剑2：烟镜》(Broken Sword：The Smoking Mirror)都以它们独特的手绘风格场景而著称，但是在《断剑3》里将代之以一个全新的实时3D环境。从公布的画面来看，开发者似乎并不是要再现真实环境，而是带有少许的夸张和卡通风格，画面或清新明亮、或诡异神秘，总是希望留下一点手绘时代的韵味。

在这个新的引擎里，搜索点击的传统模式被取消了，玩家可以象动作冒险游戏那样直接用手柄或者键盘控制角色们的移动。当主角碰到某个特定物体时，会以图形化显示各种可能的选项，玩家可以选择其一与物体发生互动。而另外一些原素的引入则更加大胆，在游戏的演示动画里我们看到主角能扒在墙头上爬来爬去，甚至可以像劳拉那样转过墙角继续爬行。



断剑·动作

在传统的冒险游戏里加入动作元素，即便在今天看来仍然有些大逆不道的意思。但是《断剑3》的负责人Charles Cecil解释说："动作要素是次要的，《断剑3》是一个带有动作要素的解谜游戏，而不是一个带有解谜要素的动作游戏"。谜题的设计仍然是整个游戏的重心。Cecil重申，他们不想做出那种晦涩不清的谜题，让玩家体验到丝毫挫折感。在游戏里他们尝试了非线性的谜题设计，同样的一件道具可以有不同的用途，而不同的方法则可能解决同样的谜题。这样的设计避免了玩家在某个地方走进死胡同进而放弃，同时也丰富了整个游戏的互动性。

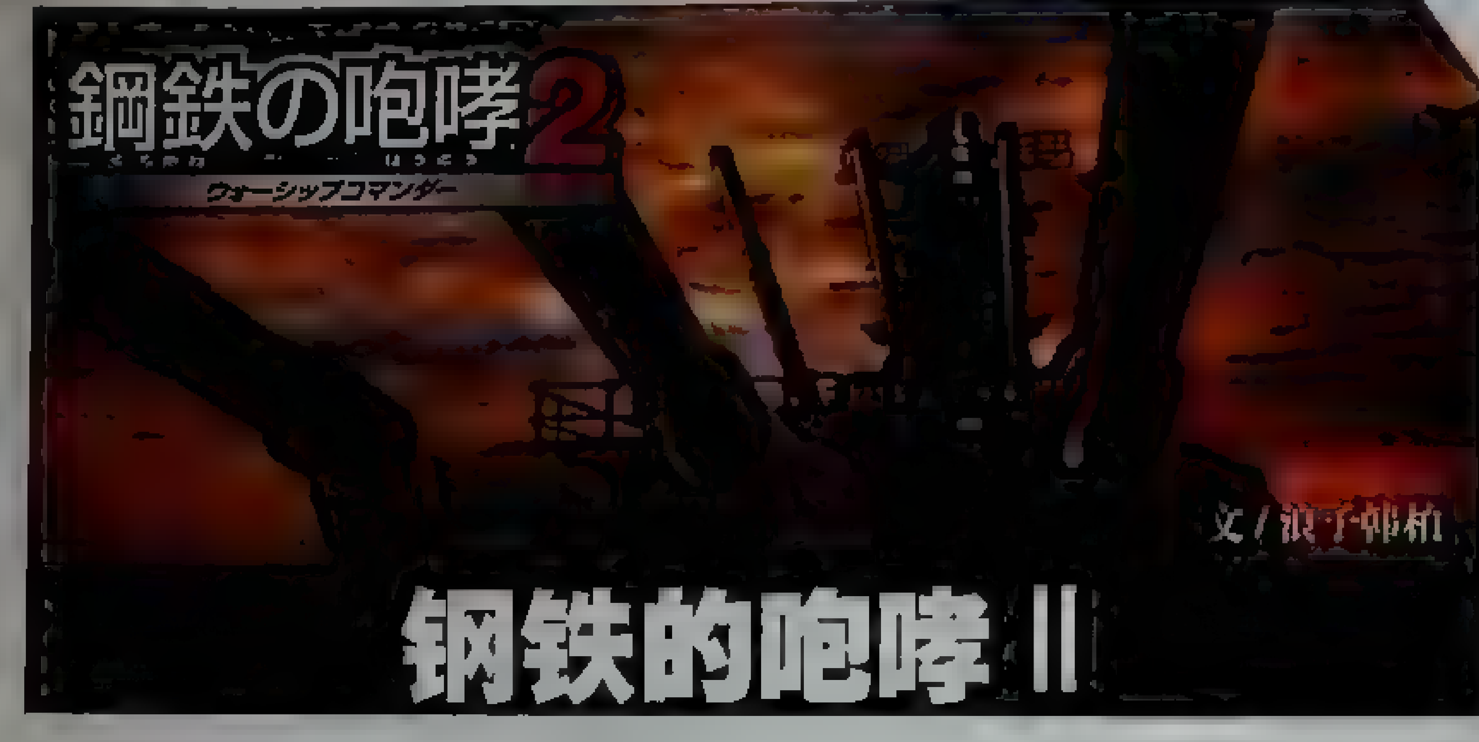


总的来看，《断剑3》还会保持系列已有的基调，幻想的探案故事，轻松幽默的对话风格。不过它毕竟是改头换面了，甚至连其"冒险游戏"的血统也变得不那么纯正，这样的改变是不是能被认可还不得而知，不过Revolution毕竟在做一次可贵的尝试，如果尝试是成功的，也很可能引发冒险游戏设计理念上的Revolution。■





■名称 钢铁的咆哮 II ■类型 策略[ST] ■制作 光荣 ■代理 未定 ■上市 2002.8 ■版本 日文版 B+



钢铁的咆哮 II

最近，日本策略游戏霸主光荣又发售了一款新的 PC 游戏，或许很多玩家都没有注意到，这就是类似于"提督之决断"的《钢铁的咆哮 II》。不过，笔者在这里说的"类似"只是指游戏的大概形式，而游戏的背景避开了敏感的二战时代，进入了一个全新的时空，在这里进行一场——

架空世界里的战争

在第二次世界大战的太平洋海战中，由于某种不可思议的力量，三艘军舰无意中进入了一个另外的世界，这是与现实世界同存在于一个时间的平行宇宙。

舰队进入了敌阵的中心，在这里除了战斗，其他的一切都毫无意义。在这个世界里，他们遇到了三个月前因为同样原因进入这个世界的战友，了解到在这里战争的目的是破坏这个世界独有的"谜之超级兵器"。舰队无法再回归原来的世界，他们加入了"第零游击部队"。但是，作为游戏主角的你地位仅仅是二等水兵，要想获得晋级，就只有开始一场接一场的——


组装超级战舰"大和"号

舰船开发设计工场

重头戏：舰队战！

《钢铁的咆哮 II》的重头戏是复杂的舰队战系统。首先，你必须组织舰队，军舰的得到方法包括购买和缴获。其次，在出战前，要完成舰队的编组，玩家最多指挥 4 支舰队进入战斗，各种复杂的海战战术因此可以在战场上得以实现。在进入作战地图后，你会发现上面有众多数量的作战目标，玩家可以指挥


舰队对岸攻击作战

舰队分别或者集中作战去达成这些目标，而根据战况的不同，战场形势会发生变化，也可能随时出现新的作战目标。战斗终了后，根据战果的不同，下一个任务里的敌我方力量对比也会有所差异，因此，新的地图会根据你前面的战斗情况时时刻刻发生变化。当然，胜利完成任务的舰队也会获得一笔奖金，和"超级机器人大战"系列一样，这些奖金是用来——

建设强大的武装力量

比起作战来，笔者更感兴趣的还是游戏里的"原创舰设计机能"，就是象拼模型那样建造自己喜欢的战舰！战舰部件有 160 多种，其中有日本"大和"号的超级口径巨炮、德国航空母舰"欧罗巴级"的船体等……除了二战时期的装备外，这些部件还包括超音速鱼雷与电热机关炮等现代兵器，甚至重力炮与光学迷彩装置等未来兵器，各位舰船爱好者们，好好 DIY 一下吧！无敌的战舰也许就要在大家手中诞生了！

除了组合以外，购入的部件还可以交给特殊研究机关进行升级，开发出更强力的兵器。但是必须按照一定的顺序进化，玩家可以调整"研究期间"和"资金"这两个数值来变化成功率。开发的结果带有一定的随机性，提升了游戏的乐趣，每个人都能开发出与众不同，充满个性的原创舰。

鉴于有些玩家也可能只喜欢作战，而不愿意把各个部件摆弄来摆弄去。游戏为他们单独设置了"简易设计系统"，更省事一点的话，干脆直接购入已组合完毕的舰船——如"大和"级与"企业"级等。最后，笔者再八股一番，说说游戏的——

画面和音乐

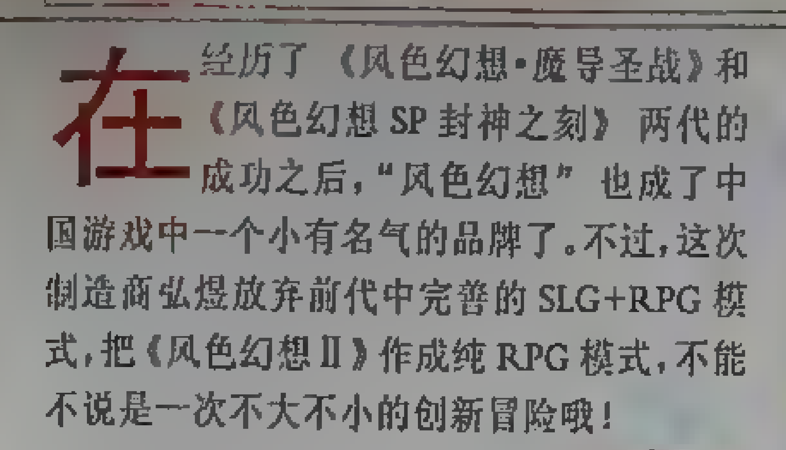
光荣的美术力量是有目共睹的强大，《钢铁的咆哮 II》当然也不例外，无论是战备后勤界面和战争画面都非常精致，战场使用斜 45 度 2D 画面表示，其中那些军舰开火、爆炸和沉没的场面让我想起了街机游戏里的"194X"系列。操作性也很不错，控制按钮一目了然，只要玩过一点策略游戏的玩家都能轻易上手。

游戏音乐与内容非常匹配，烘托出 SLG 战争类游戏恢弘壮阔的感觉，其实，大家也都知道，这正是光荣的拿手好戏了。■


"长门"号战舰设计图

如此强大的火力很象街机吧

B+ ■名称 风色幻想 II ■类型 角色扮演[RPG] ■制作 弘煜 ■代理 寰宇之星 ■上市 2002.10 ■版本 中文版



风色幻想 II

在经历了《风色幻想·魔导圣战》和《风色幻想 SP 封神之刻》两代的成功之后，"风色幻想"也成了中国游戏中一个小有名气的品牌了。不过，这次制造商弘煜放弃前代中完善的 SLG+RPG 模式，把《风色幻想 II》作成纯 RPG 模式，不能不说是一次不大不小的创新冒险哦！



降临人世间的罪与罚

WindFantasy II ~aLIVE~

《风色幻想 II》的开篇故事让我想起了《圣经》：深爱人类的精灵王伊札为了消除世间的战争，化解人们的仇恨而降临凡尘。后来，他也遭受了和耶稣一样的命运，不肯悔过的人类把他们的救世主绑在处刑台上，用难以想像的酷刑折磨他。最终，忍无可忍的精灵王没有象基督那样饶恕伤害他的人类，而是开始了无情的惩罚，当他倒下时，召唤出无数精灵汇集成了庞大的"精灵巨兽"，开始疯狂破坏世界上的一切，人类的灾难由此延续长达数百年。圣灵教派为了拯救世界，组成了名叫"旅团"的组织，奔波于广袤的大地。

大陆历 776 年，一个名为"命"的旅团来到了海上都市水蓝，保护这座城市免受即将到来的精灵袭击。在这个队伍里，就有《风色幻想 II》的女主角少女莉芙，故事也从这里展开。



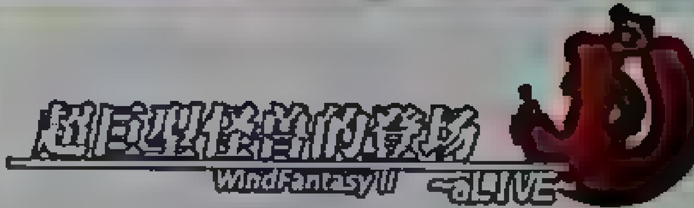


团队作战，共力断金

WindFantasy II ~aLIVE~

虽然《风色幻想 II》已经改为 RPG，但是当年战棋系统中的许多东西还是保留了下来，例如团队配合作战。在冒险队伍里有很多角色，但是每次只能有三个队员出场参加战斗，如果你想只培养三个超强力队员的话，这就违背了"团队作战"精神了。为了让队伍里不出现"废柴"角色，游戏为每个人物设定了战斗特性，面对不同的敌人，你必须派出不同的战斗组合，否则即使等级再高，也会陷入苦战。总之，在拯救世界的征途上，战友们"一个也不能少"。

战斗特性的升级则是通过技能点数来完成的，每种战斗特性有三个等级，增加一个技能点数就可以提高一级。不过，技能点是很难获得的，必须人物升级好几次才能获得一点。

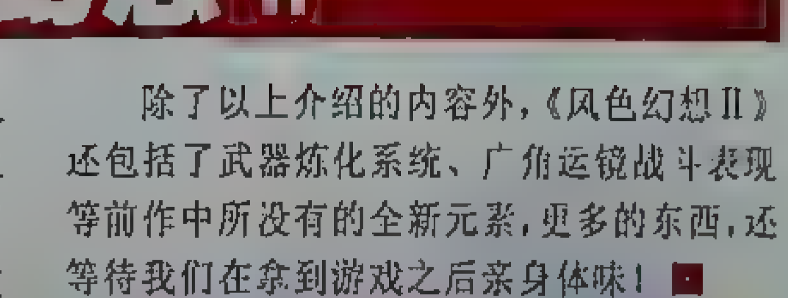


超巨型怪兽的登场

WindFantasy II ~aLIVE~

记得当年"风色幻想"前两代给我印象最深刻的就是游戏里出现了当时还十分罕见的超级巨大 BOSS，占满了整个屏幕。这次弘煜再接再厉，将游戏里最大的 BOSS 扩大到 3 个屏幕的大小！一旦和它交手，要想全景式的展现这种大战场面，视角必须不停的变换，拉远或拉近，放大或缩小。

不仅敌方拥有如此重量级的人物，我方男主角亚修也可以变身成大幻兽，向敌人发动攻击。此时整个队伍里的其他人物都要退居战场外围，好让幻兽全力施展攻击。当然，"幻兽变"也不是随时可以进行的，必须等亚修的潜力值上升到 100%，而且变身攻击之后 HP 会下降到 1。因此，"幻兽变"可以说是《风色幻想 II》战斗中的核武器，要小心使用哦！



除了以上介绍的内容外，《风色幻想 II》还包括了武器炼化系统、广角运镜战斗表现等前作中所没有的全新元素，更多的东西，还等待我们在拿到游戏之后亲身体味！■

风色幻想 II 之四大势力

神上界

光辉女神爱丝特所创造之理想乡，也是众神之居所，灵魂最后之安息地。精灵王伊札的归宿地。

圣灵教派

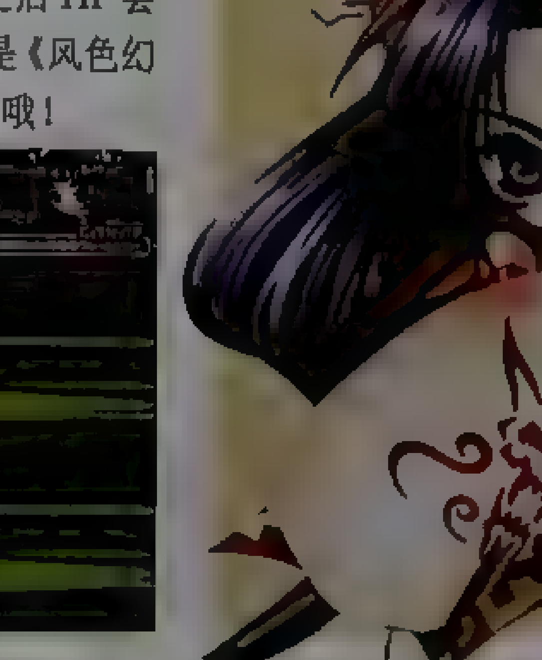
圣灵导师温蒂妮继承着"时逆之眼"，可准确预知未来的所领导之势力。她领导的圣灵教派以"旅团"为单位，对抗着强大的精灵巨兽。

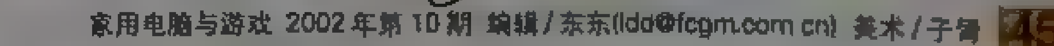
[illegible]

由辉煌王席恩所缔造的，一统世界的霸者之国。它用统一给世界带来了和平。

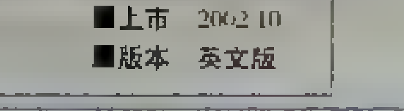
炎狼反叛军

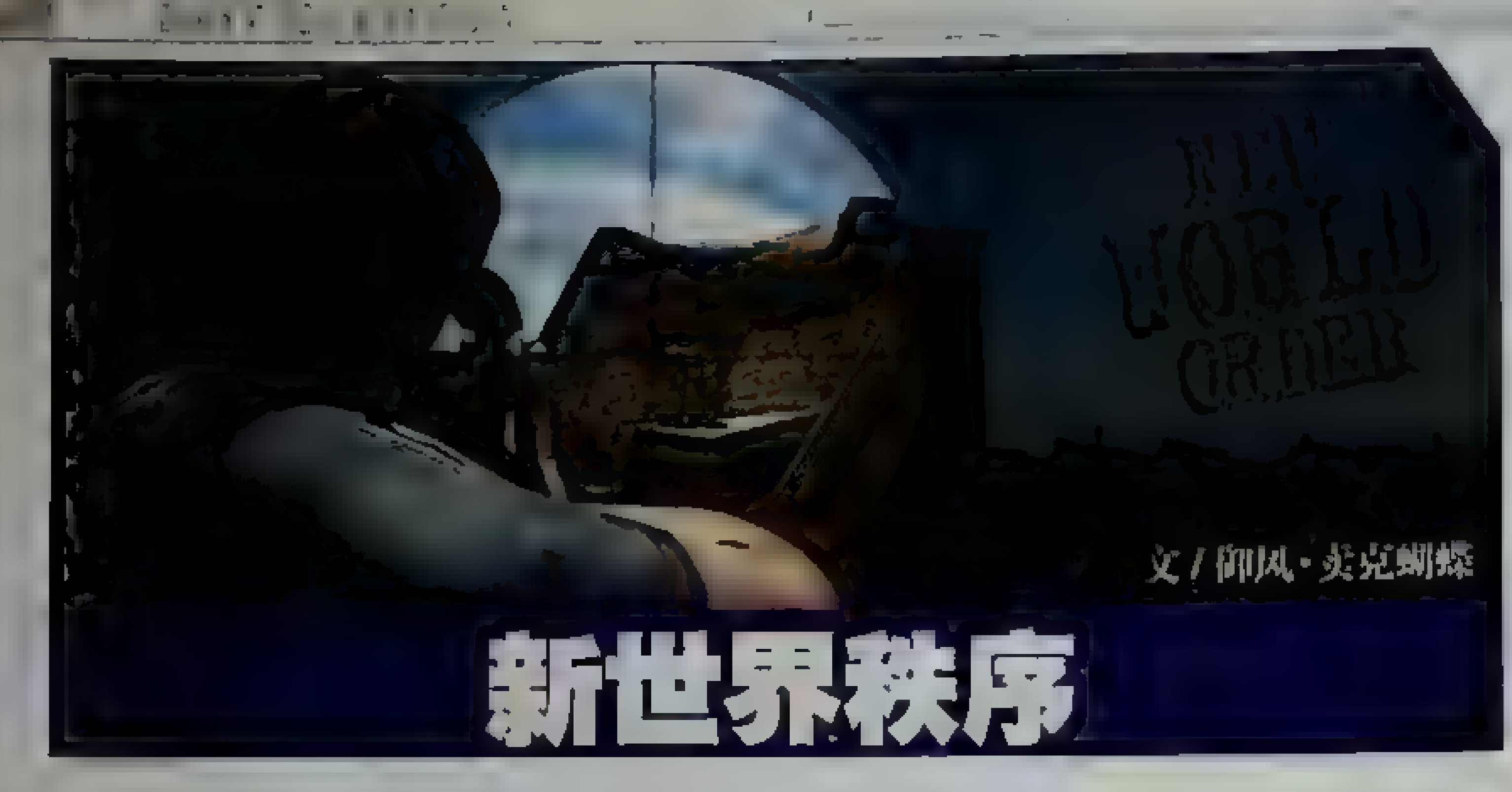
自由都市但丁的领主沙迪克所领导的反政府武装。他们的目标是建立民主的议会制国家。





■名称 New World Order　■类型 动作|AC|　■制作 Termite Games　■代理 未定　■上市 [illegible]　■版本 英文版





自从《反恐精英》(Counter Strike)诞生后，就以独创的团队配合精神，每天吸引着数百万玩家留守在电脑前，周而复始地演绎着警察和土匪的故事，而CS也随即被各项游戏比赛列入固定项目，成为多人联线射击游戏的标准。一时之间，各大游戏公司纷纷推出自己的“反恐”作品。瑞典的Termite Games(曾经是Nsomnia小组，2001年宣布重组改名)小组也不甘落后，向外界宣布了，号称能超越CS的游戏——《新世界秩序》(New World Order，后文简称NWO)。

独创的系统引擎

对于FPS爱好者而言，画面是他们最关注的，也是评价FPS游戏成败的基本标准。很多FPS游戏都以采用著名引擎(雷神之锤III和虚幻)而骄傲，但Termite Games却没有购买任何引擎代码，而是独立研发了一种称为DVA的动态分析引擎。事实上，DVA引擎最初是为另一个3D射击游戏《腐烂》(Decay)所准备，但由于种种原因该作品最终流产了，而我们也才有幸看见了NWO。DVA最大的亮点是由画面系统、疲劳系统、物理系统、重量系统所组成，它们互相依存便造就了最为真实NWO。



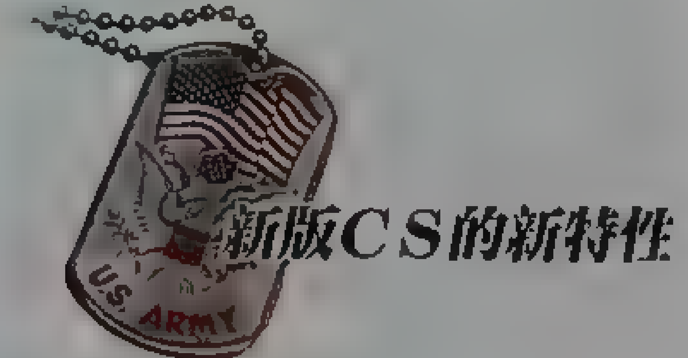
画面系统利用准确图形减压方法，使画面没有任何质量损失，特别是光源会随着障碍物发生转变。举个例子：当你打破了一扇窗户，光线便能从窗户外透射进房屋内。另外，游戏贴图都取自现实世界，玩家长时间游戏也不会感到眩晕感。当然，这一切需要强劲的显卡和芯片支持。

疲累系统则和CS1.4版跳跃参数有异曲同工之处。玩家在不断跳跃或奔跑后，角色行动速度将会立即减慢；短时间的攀缘或利用绳索移动时，疲累系统又将在瞬间让角色的力量得到加强。该系统有效地限制了某些个人英雄主义者的莽撞行为。

疲累系统还将受到重量系统的影响，过多携带装备将会降低你作战能力。DVA中还包含有详细的物理学参数，子弹将以点对点的轨迹穿透障碍物，玩家不用担心发生在CS中的甩狙行为。根据以上系统特性，只有拟定详细的行动计划，同时考虑战术的同步性、准确性、隐藏性才有可能圆满完成任务。



除了DVA引擎的出色外，游戏音效也毫不逊色于同类作品。清晰的任务简报、详细的系统提示、狙击枪特有的开镜声都表现得惟妙惟肖。所有这一切将使玩家完全融入到游戏之中，为NWO的游戏性起着画龙点睛的作用。



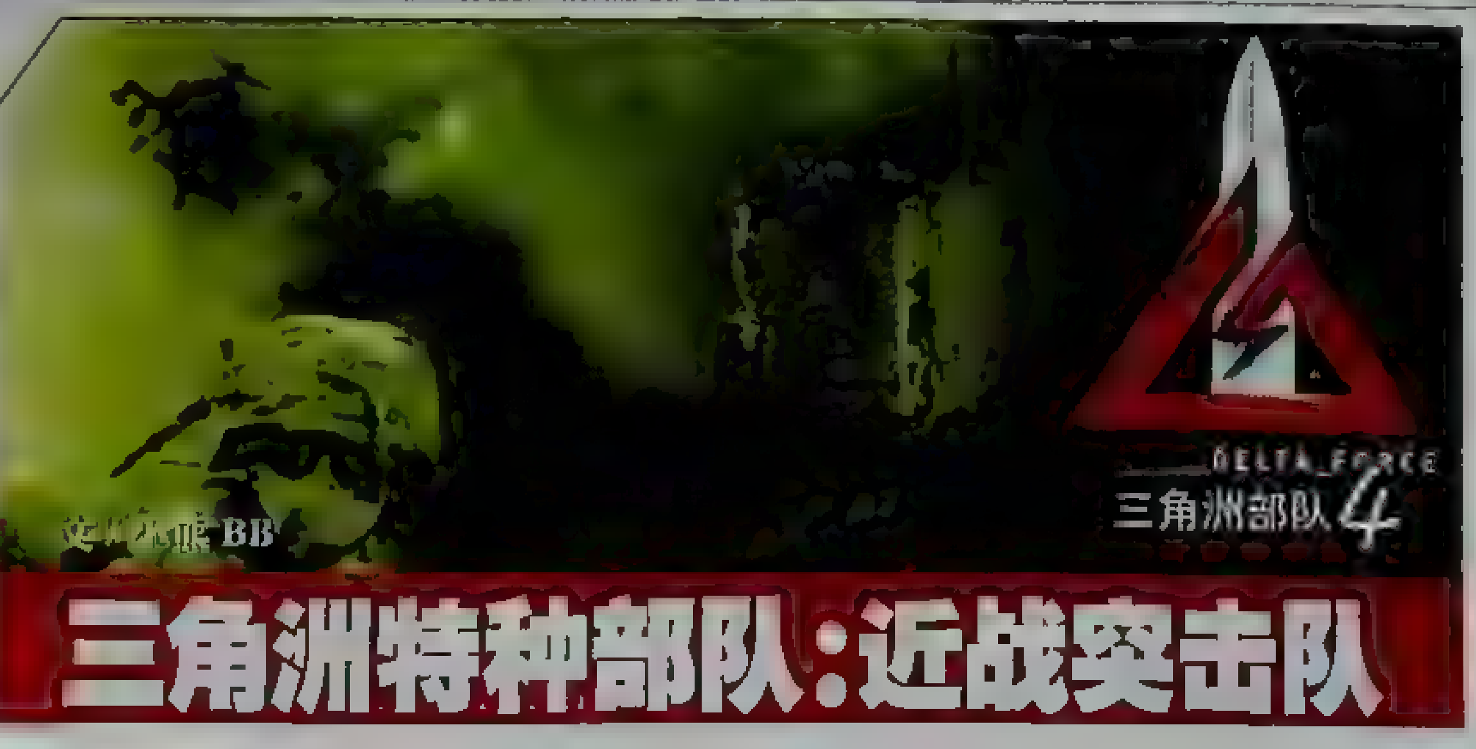
新版CS的新特性

玩过CS的玩家应该知道，获胜方将得到一定的赏金，随后再用这些钱来购买装备。而NWO中采用却是排名系统，获胜方将使自己名次不断高攀，战败方相反会被随之降低名次。这种设计正是鼓励所有的参与者努力奋战。游戏提供有美国、英国、法国、以色列、西班牙各国特种部队。每个部队又细分为狙击手、突击队、工兵、近身搏斗等5类角色。玩家既可以选择加入恐怖组织，挥舞他们喜爱的AK-47和Semtex(塞姆汀塑胶炸药)，去完成劫持人质和炸毁建筑物等艰巨任务。你也可以加入身怀绝技的警察组织，携带M16、MP5、狙击枪、闪光弹等大家熟悉的装备，为维护世界和平浴血奋战。这些战役都被巧妙划分在轮船、街道、下水道、隧道等12个风格迥异的场景中。超大的户外(CS的4倍大小)作战场景，大量岔路将产生层出不穷的过关方法，同时也使玩家每次游戏都能体会到不同的乐趣。根据任务的不同，场景中还将出现地铁、汽车、汽船等中立交通工具。

其实NWO已经开发了两年之久，原本定于2001年发行却一度跳票至今。即使如此，NWO在当今激烈的FPS竞争中，各方面仍然显示出自身的独到之处。游戏计划年底在PC、PLAYSTATION 2、X-BOX多平台推出，局域网和英特网上还将支持最多64人联机对战。随游戏附送的超强编辑器，终于实现了玩家制作mod和皮肤的愿望。如果你是一位FPS忠实玩家，就期待NWO不要再跳票吧！■



■名称 Delta Force: Task Force Dagger　■类型 动作|AC|　■制作 Zombie　■代理 万众合力　■上市 2002.10　■版本 英文版



从《三角洲特种部队3：大地勇士》(Delta Force: Land Warrior)之后的一系列资料片来看，所有的选题均是在暗示中东等现在比较敏感的政治话题，同时又借用了好莱坞大片情节发展所开发的延续性作品。作为老牌的系列战争题材FPS游戏，NovaLogic长期以来一直在寻求如何将真实的战争气氛引入到游戏中，利用当前紧张的政治局势让稳坐家中的玩家也能体验到枪林弹雨的现代战争。



据开发时的官方发言指出，《三角洲特种部队：近战突击队》(Delta Force: Task Force Dagger，后文简称TFD)即是传说中的《三角洲特种部队4》。另就NovaLogic表示，这一部作品中，他们不仅对原有的三代引擎进行了升级，同时也尽力增强了现有的AI。TFD的游戏背景设定在阿富汗战场，剧情围绕真实任务设计，延续了前作中可以选择不同特长角色的设计，玩家将在二十五个任务中扮演十位特种兵其中之一。针对这些概括性的说明，我们下面就来详细谈谈具体的特点表现。







DELTA_FORCE
特性调整

当今FPS游戏的界面与形式日趋简单化。例如《幽灵行动》(Tom Clancy's Ghost Recon)沿用《彩虹6号》(Tom Clancy's Rainbow Six)的诸多特点，同时又去掉了许多城市战斗中烦琐的系统设计，以致游戏完全转变了风格，让玩家体会到一种与众不同的乐趣。“三角洲特种部队”系列的界面也在响应这种国际趋势，TFD便是一个典型。游戏大大地提高了原有的视野范围，和临场的切入感，同时又将作品本身的乐趣重新定位在个人秘密行动上，以张显个性。

游戏的细节也得到了明显改善，每种武器有自己的射程。这个射程并不是指有效攻击范围，而是在一定距离内，武器的弹道不会出现明显的偏差。TFD中还增加了一个极为精巧的细节设定，武器的准星不仅随着人物的移动产生变化，还会随着角色的呼吸而有细微的改变。这让笔者想起电影《这个杀手不太冷》里面的Leon教小女孩用狙击枪时说的：“让你的呼吸和目标的呼吸一致，然后……”。呵呵……





让NovaLogic一举成名的《三角洲特种部队》(Delta Force)所采用的是半3D的图形引擎，一块TNT级的显卡就能非常流畅地运行，这在当年网络对战发展初期倍受玩家喜爱。而在续作中，由于图形显示技术的更新和众多同类型游戏的竞争，NovaLogic尝试推出了全3D游戏引擎，不料效果不佳。随着诸多强作的推出，“三角洲特种部队”系列逐步走进了低谷。现在，NovaLogic所开发的游戏引擎经过不断更新，已经发展到了第四代(Voxel Space 3)。最新的一代地形引擎，解析度最高可以达到1024*768，并支援32位元全彩贴图模式，不仅能够表现出大量室内环境，天气的变化效应，而且能更真实地再现庞大而复杂的战斗场景。

2002年有一款很特别的FPS游戏，这就是Westwood的《变节者》，这个游戏有着很奇特的图形引擎系统，庞大的地图被分割为诸多场景，包括建筑物的内部，巨型的地下管道，各种战斗车辆内部等等，场景的切换并没因此产生间隔。而眼前的TDF也引入了更多大型建筑物内部环境，以及庞大地下堡垒等场景，同样在场景切换的时候没有载入的延迟。交通工具的引入显得更为丰富，玩家将有机会搭乘海陆空各种不同类型的交通工具。但这里需要注意的是：你仅仅是搭乘，玩家依然不能自由控制这些工具。



从总体感觉来说，TDF更象是三代的资料篇，真正的最新一代“三角洲特种部队”，也许还要等待《三角洲特种部队：黑鹰行动》(Delta Force: Black Hawk Down)的面世吧。■

■名称 Championship Manager 4
■类型 模拟 M
■制作
■代理 未定
■上市
■版本

B+



文 / 坏老猫

冠军足球经理Ⅳ

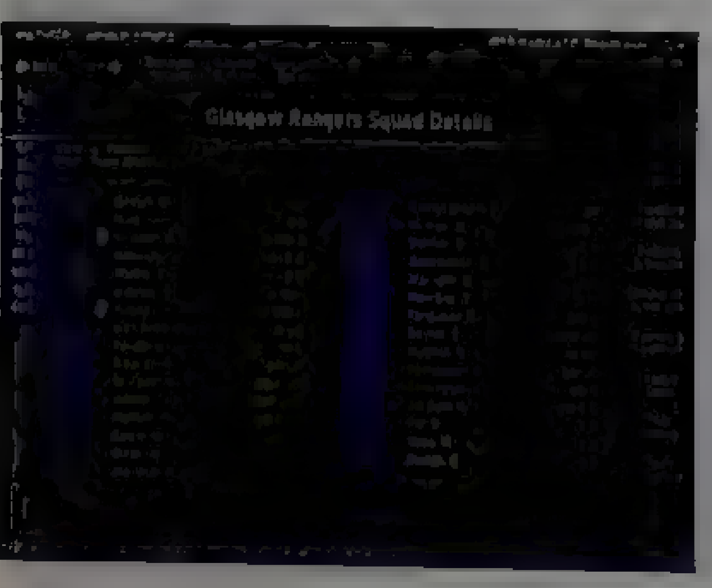
本作的最大卖点莫过于强化的网络对战与可视化赛场实况，当然，CM系列的真正爱好者对新作的企盼肯定不会在这些外部表象上纠缠不清，更令人欣喜的是，《冠军足球经理Ⅳ》（Championship Manager 4，后文简称 CM4）增加了大量的全新设定与游戏方式。

中国联赛加入

托本作球员资料与联赛数量翻倍的福，同时 SI 的制作人员也已经被我国极具特色的摘牌与“只升不降”的联赛制度所吸引，甲 A、甲 B 届时将会出现在 CM4 中。幸好国足们此次在世界杯上的“优越”表现并不会影响到他们的能力数据，也许是因为中国球员数据收集工作是由香港 HKCM 的站长先生负责的……

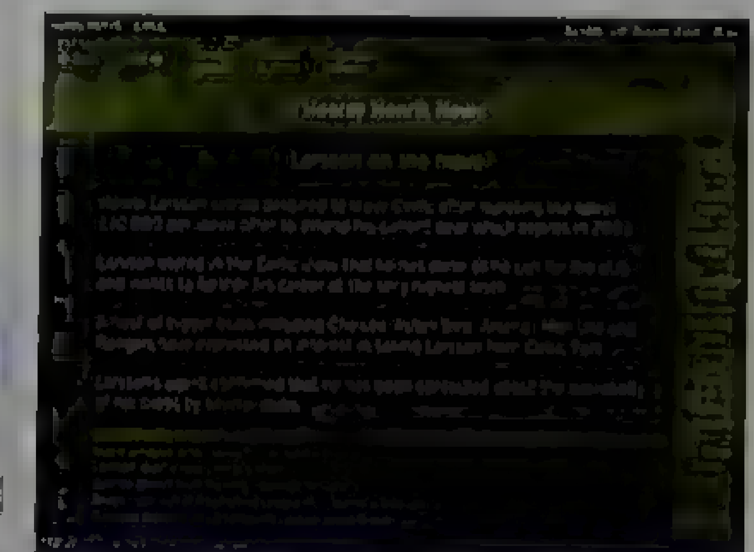
人性化的球员属性

CM4 中会加入每个球员的身高、体重数据，这将影响到弹跳、启动、头球、力量各项数据。球员出生地信息也加入其中，看来 CM4 中具备了模拟上赛季意甲假护照风波的条件。体育道德精神的作用不再是摆设，看看新作中加入的“药检”就知道该属性过低的球员会作出何等可怕的事情，倘若新上任的 CM4 经理不牢记“铁腕”二字来强化管理，没准手下队员会把“诺龙”当可口可乐一样一日三次饭后服用……



戏剧化的转会模拟

“戏剧化”得益于经纪人的加入。每个球员都有属于自己的经纪人，他们的最大作用就是当玩家看重某有合约在身的球员时可以利用他绕过俱乐部与其间接接触，所以本作中挖人的方法将不局限于看俱乐部的脸色——当你通过经纪人秘密与球员接触，以丰厚的许诺让他们身在曹营心在汉时，再与对方的俱乐部经理谈判就会取得事半功倍的效果。所以类似本次“大罗式的叛逃事件”也会生动地在游戏中再现，不知道当据说是很喜欢玩 CM 的皇马主席弗洛伦蒂诺玩到这个段子会有何种感想。



此外，CM4 中可以将您所关注的球员所属俱乐部加入到自己 SHORTLIST 中，这样该俱乐部发生的所有大事都会尽收眼底，一旦您关注的球员受到不公平待遇（罚款、停赛、转入二线队等等影响球员与俱乐部感情的事件），则可以乘机委托他的经纪人商讨转会事宜，面对超级巨星的诱惑自然难免乘人之危。

为了考察表面数值很高、实际却因为缺乏适应能力而在联赛中一塌糊涂的“水货”们，CM4 在转会合同中加入了一个很有用的附加条款——进一定数量的球之后再付清剩余款项，发现了水货，就干脆发一张板凳给他，一毛钱都不会浪费了。

经理与球员关系

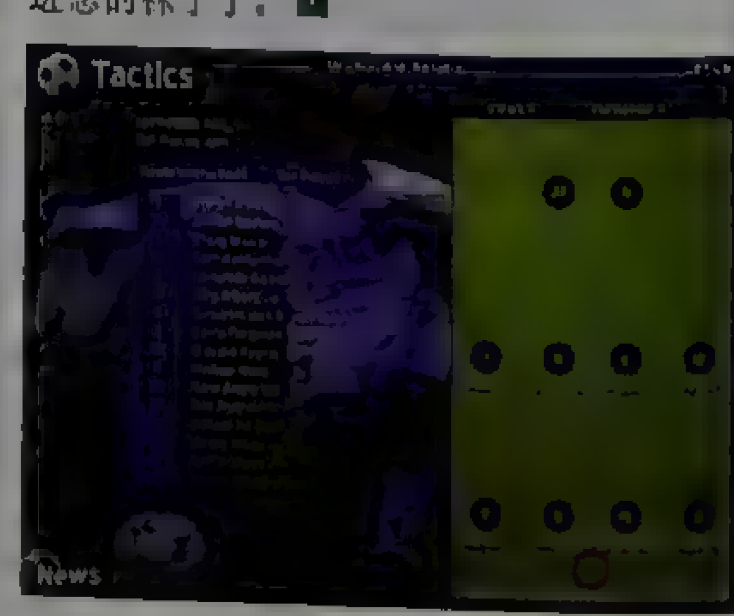
经理与每一个球员都有隐含的亲密度数值。球衣的分配会影响到球员的感情，在大的原则下，主力阵容中的老资格球员号码要按照他所处的位置决定，给老牌前锋队员穿大号码号球衣是不合适的。同理，一旦替补队员或者年轻队员发挥出色，玩家又想将其加入到主力阵容中去，就可以考虑将球衣号码与原主力队员互换，球衣可以作为一种刺激新生代队员斗志的手段加以利用。此外可以用在赛前许诺高额奖金的方法激发队员的斗志。



比赛

文字转播的方式得到了保留，即时比赛画面终于加入了 CM 系列。SI 使用了 2D 俯视引擎来表现队员与球的运动轨迹。中场休息将有时间限制，这就要求玩家要在有限的时间内完成调整。中场休息的时候教练可以进行讲话，游戏会提供一系列的选项，适当的鼓励可以提高队伍的士气，此外在领先或者落后的情况下教练可以通过讲话而设定队伍的攻防倾向，避免出现队员之间想法不一的情况。

最后我们要做的就是在平安夜等待白胡子老爷爷从烟囱里面出来，然后将 CM4 装进您的袜子了。■



A-

■名称 O.R.B
■类型 策略 | ST |
■制作 Strategy First
■代理 未定
■上市 2002.11
■版本 英文版

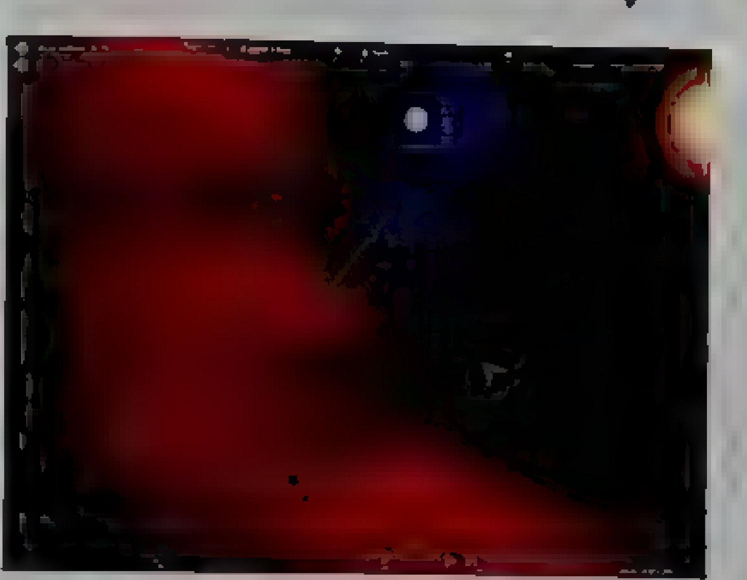
O·R·B

文 / Kurdt

外星资源基地

外星资源基地》（O.R.B 全称为 Off-world Resource Base）经过了 5 年漫长的开发时间，3 次在 E3 大展上露面，而上市的日期却一拖再拖，人们似乎已经遗忘了这曾经使人为之振奋的《家园》克隆产品。当我们重新开始关注它时，游戏已经变得如此庞大、美丽、成熟，同时又显得那么野心勃勃，布满小行星和飞行器残骸的外太空再次召唤着曾经期待它的玩家。

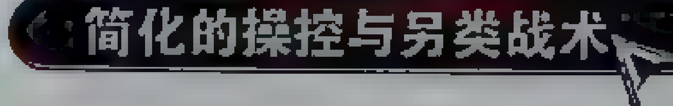
老套的战争导火线



数千年前，银河系中庞大的帝国在漫长的战争中日益衰落，而最终崩溃。而在 Aldus 星系中，两支弱小的种族却开始崛起，这就是好战的 Malus 族和神秘的 Alyssians 族。几百年过去了，他们都相信自己是整个宇宙中唯一的生命，同时也是宇宙的唯一主宰。然而事实并非如此，当他们相遇时，当他们不同的理念相碰撞时，战争就要重新上演了。

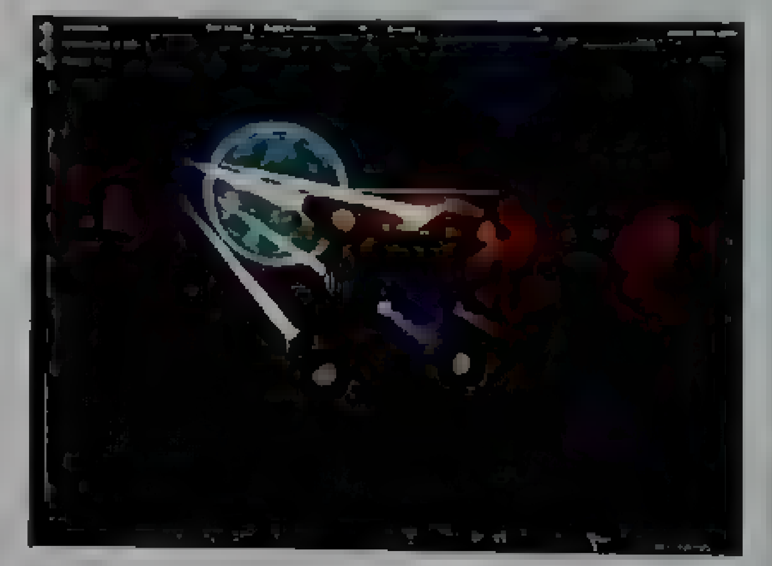
天体力学的表现

正如前面所说，O.R.B. 也采用了类似《家园》的全 3D 引擎来描绘庞大的外太空。但这次神秘的宇宙空间将显得更庞大，更真实。大家也许注意到了，在以往的同类游戏中，真实的惯性并没有得以体现，O.R.B.则成功地表现了外层空间中的加速度、向心力和反作用力，各种不同级别的舰船在移动和作战中都极佳的物理表现。

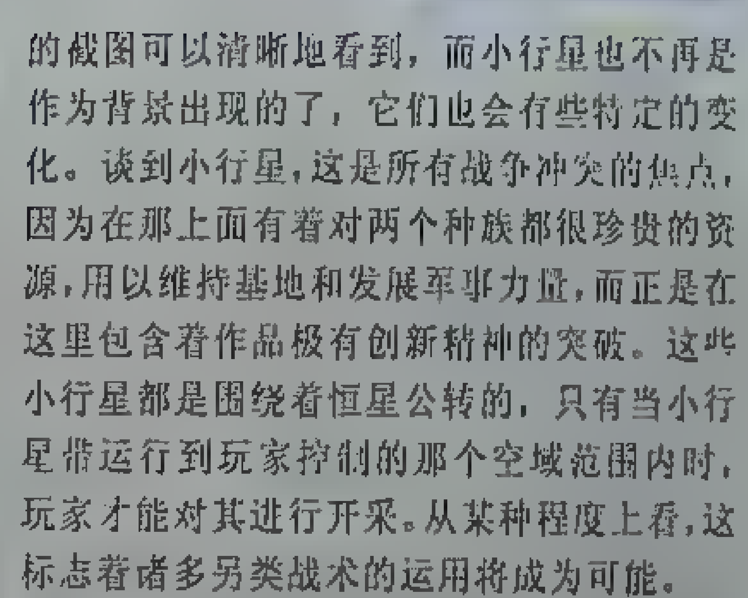


简化的操控与另类战术

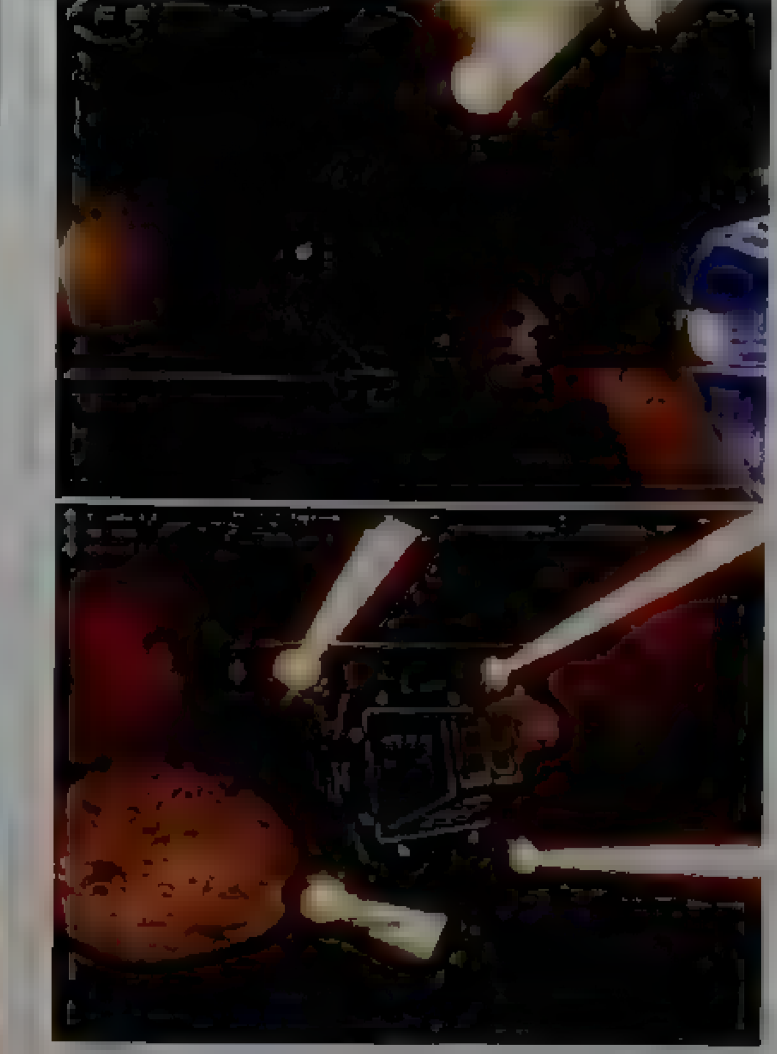
O.R.B. 中视角的选择控制也相对变得简单了，如果你曾经玩过《家园》，那么现在你会发现镜头放大和缩小更方便了，你可以轻松地用鼠标滚轮完成这一操作。游戏中包含有各种等级的单位，从小型的战机到庞大的攻击舰艇一应俱全，而你可以轻松旋转角度查看每一个单位。3D 空间策略游戏通常需要全方位的移动来实施各种战术，现在你可以按住鼠标右键任意旋转角度，然后命令部队到达任意位置。游戏提供了两种视角观察方式，3D 的全方位观察，或在 2D 的地图界面中控制单位指挥作战。两种方式都很方便，命令发布也基本相同。另外，游戏还允许玩家暂停时间，细致策划各种有效的战术。



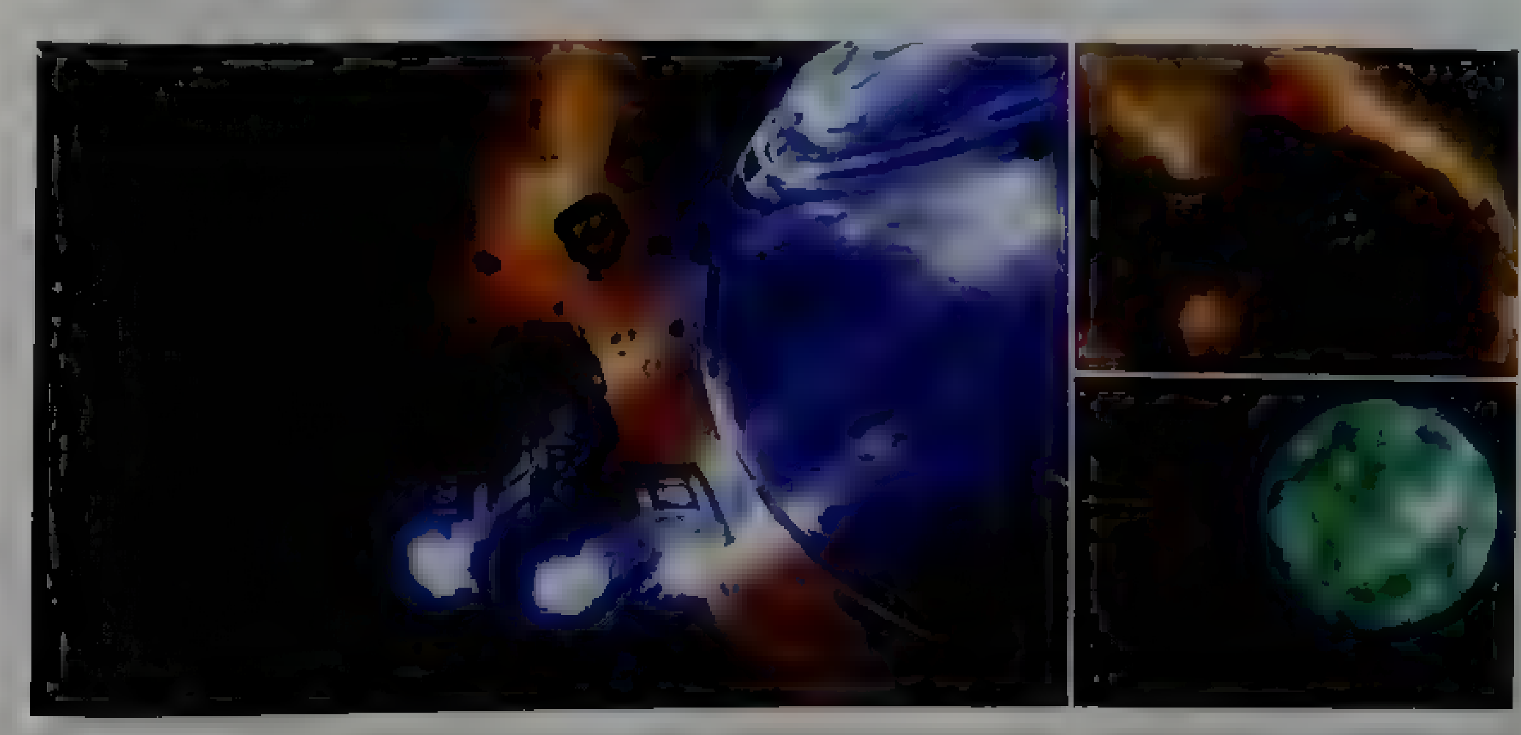
O.R.B.的画面效果无可挑剔，所有的舰艇都有独特的风格，外观设计通过目前公布的截图可以清晰地看到，而小行星也不再是作为背景出现的了，它们也会有些特定的变化。谈到小行星，这是所有战争冲突的焦点，因为在那上面有着对两个种族都很珍贵的资源，用以维持基地和发展军事力量，而正是在这里包含着作品极有创新精神的突破。这些小行星都是围绕着恒星公转的，只有当小行星带运行到玩家控制的那个空域范围内时，玩家才能对其进行开采。从某种程度上看，这标志着诸多另类战术的运用将成为可能。



O.R.B.为所有的作战单位定制了完全的 AI 设计。你只需发布一些笼统的指令，例如“隐藏”、“停泊”等，作战单位就可以按照方针行动，自动采取攻击或常规姿态。游戏将在最终版本中提供丰富的热键支持，以方便迅速指挥单位投入战斗。



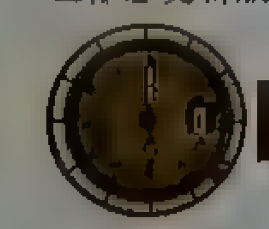
游戏预计将在 11 月推出，以目前的开发情况来看，O.R.B 在《家园》的基础上继续强调了军团联合作战的策略形式，同时对物理系统和操作方式又作了适当的调整。如果预见的机能都在正式版本中得以体现的话，该作品将使 3D 空间即时策略游戏达到一个新的高度。■





战　俘

对于一名军人而言，在战争中被敌人俘虏，成为一名战俘总是一件令人沮丧的事情。但不管怎样，这总比那些战死疆场的将士好得多，当俘虏至少还有生还的可能，如果你足够幸运的话。由Codemasters推出的3D动作策略游戏《战俘》（Prisoner of War，后文简称PoW）可以让你感受新版的“脱狱”。



“二战”版“监狱风云”

游戏的故事背景设定在二战的初期，纳粹德国的装甲部队横扫西欧，数以万计的盟军官兵不是战死就是被俘，而战俘都被关进了臭名昭著的死亡集中营。玩家在游戏中扮演的是盟军空军上尉Louis Stone，他在一次执行任务中战机被敌人击落，虽然Stone跳伞侥幸生还，但最终还是没能逃脱纳粹的魔掌，被投进了死亡集中营。现在Stone要做的就是设法离开那个鬼地方。











[illegible]的日子

想从集中营活着逃出来可不是一件容易的事，你不仅需要有过人的才智、敏锐的观察力，而且必须得到其他战俘的帮助，这样才有可能演绎一幕新的“胜利大逃亡”。集中营里有许多关键性的人物，他们会为你提供非常有价值的情报、物品，或者为你指出某件重要的物品（如某扇门的钥匙）放在什么地方。另外他们还会告诉你作为一名战俘所必须遵守的行为准则，哪些事情能做哪些不能做，什么地方能去什么地方不能去，你必须时刻牢记你是一名战俘，警卫会严密监视你的一举一动，稍有不慎就会枉送性命。

集中营的生活显得单调但非常有规律，你很快就会适应。每天起床后的第一件事是早点名，然后是吃早饭，上午锻炼，吃午饭，下午自由活动，接下来是吃晚饭，晚点名，最后熄灯上床睡觉。在特定的时间你必须出现在特定的地方，否则你就会遭到惩罚。由于行动上的限制，在集中营找个人也是非常困难的事，你不能直接去他的囚室，否则肯定会受到怀疑，相反在食堂找人，或和人交谈就显得安全多了。

由于白天所有活动都处在警卫的严密监视之下，你只能观察环境或与难友交换情报，许多越狱的准备工作只能在夜间完成。每到夜晚，熄灯号吹过之后，你就要开工了。与白天一样，夜间警卫的活动范围和路线也是非常有规律的，这需要你花上几个晚上来熟悉。夜间的警卫数量比白天少，而且搜索范围也因天黑缘故而大打折扣，相反这些家伙的听觉却因为夜深人静而敏锐了不少，任何一点声响都可能被他们察觉。如果不幸被警卫发现，无论反抗与否，你都只有重新读取游戏了。



集中营内严密的系统

PoW是一款基于任务的游戏，所有的任务都是其他犯人让你完成的，得到的回报可能是金钱、香烟、巧克力或其他一些物品，有些东西是最终越狱所不能缺少的。PoW采用的是真实时间，因此你必须计划好每次潜行所需的大致时间，如果某些工作来不及完成，你应该等到第二天夜晚接着干，否则被警卫发现就麻烦了。

游戏中的AI系统花费了制作小组大量的心血。由于游戏是实时运行的，营区中所有警卫都是由一个活动的AI脚本控制的，这意味着即使某天晚上你没有“活动”，这些警卫也会按照自己的活动规律运作着，发现可疑的情况，他们仍然会报警。譬如你夜探某个营区结束之后，回到自己的囚室睡觉，不过你在那个营区忘了关某扇门，这时巡逻到此地的警卫发现异常会立刻报警，大批警卫将随后赶到，检查是否有犯人越狱。不仅如此，敌人的AI也非常之高，他们看见你形迹可疑往往不立刻抓捕你，而是悄悄跟踪你，当你准备用撬棍撬门时，他们才突然出现，来个人赃俱获。

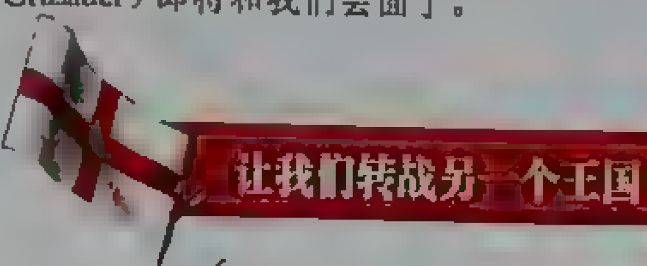
除了PC版本以外，Codemasters还将推出游戏的Xbox和PS2版本。目前游戏的制作已接近尾声，预计很快就可以与广大玩家见面了。■



要塞：十字军东征

文/宇冰天

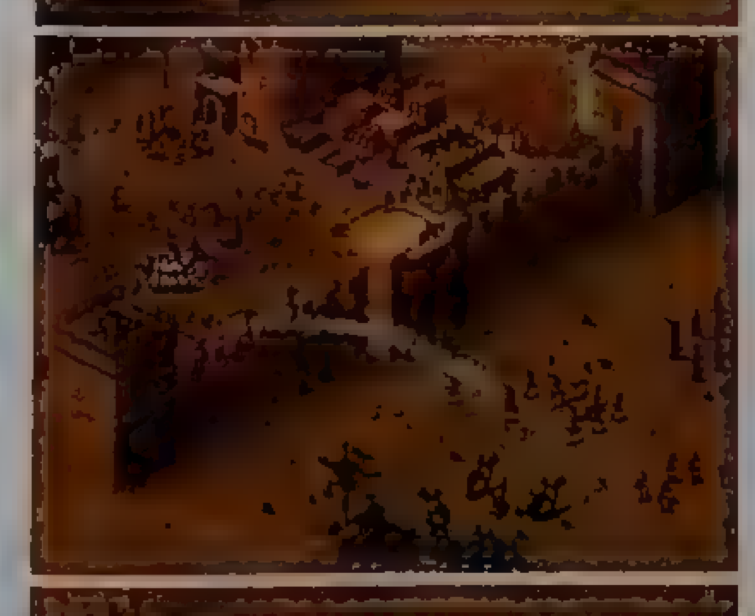
在今年年初的时候，曾经有一款让我们对即时战略的理解稍微有些改变的游戏——《要塞》（Stronghold）。这款以RTS为主体，结合了模拟经营特色的游戏使我们在其中得到了双重的愉快体验。过了仅半年多的时间，这款游戏的资料片《要塞：十字军东征》（Stronghold：Crusader）即将和我们会面了。



让我们转战另一个王国

当国家之间的战斗在欧洲大陆上偃旗息鼓时，帝王们的战斗却并没有结束。中世纪欧洲的每一个统治者都有相互一较高下的愿望，并且都想凌驾于他人之上。12世纪末期，欧洲大陆和阿拉伯世界诞生了两位伟大的君王，他们就是理查大帝和萨拉丁国王。1187年，萨拉丁国王带领阿拉伯军队从欧洲人手上夺回了被侵占了接近一个世纪的圣城耶路撒冷。在他的带动下，中东地区的其他国家也纷纷奋起反抗，将欧洲的侵略者逐渐地从他们的世界中赶了出去。萨拉丁国王正式宣布：长时间统治阿拉伯地区的一切欧洲规则全部废除，他将建立一个新的阿拉伯世界。但是两年之后，1189年，新继位的狮心王理查开始改组欧洲军队，并发誓要夺取被萨拉丁抢回的领土，让欧洲的文明重新统治耶路撒冷。战争的最终结果，双方不分高下。最后理查大帝被迫同意萨拉丁停战的请求。但这样的和平又能维持多久呢？1192年。新的战争在和平的表象下一触即发。

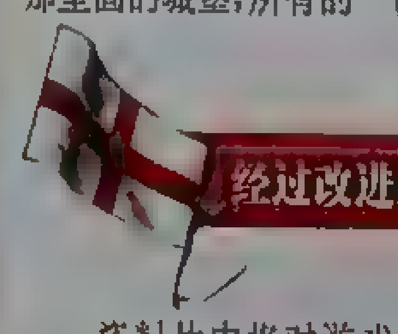








新的战场转移到阿拉伯世界，而玩家将率领军队在阿拉伯干旱的气候下作战，同样面对那坚固的城堡，所有的一切都将变得更加艰难。



经过改进的游戏系统和特色

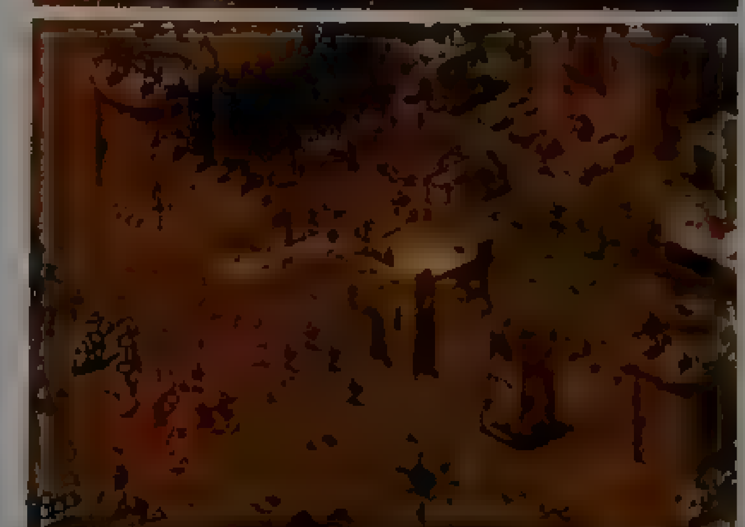
资料片中将对游戏的系统进行大量的改进，以便表现两个王国间的对抗，另外使兵种之间达到更加完善的平衡。游戏设计了历史上著名的四大战役来让玩家亲身经历，而玩家还可以根据环境情况开启不同的战斗状态，例如遭遇战中可以使用前哨战状态，对敌人实行更猛烈的打击，而这样的战术对攻击对方的要塞同样非常有效。

游戏里还有大量新战斗单位出现。例如：可以在不知不觉中制敌性命的暗杀者；命中率极高的骑射手；阿拉伯增加了剑术家；而法兰克王国则有了条顿骑士和维京战士。为方便战术实施也进行了大量的更新设计。别忘了游戏还具备模拟经营的属性，所以你完全可以在建设要塞的时候在你的城堡外围筑起一道壕沟之类的防护屏障。如果你的建设能力足够强，你还可以制造一些陷阱在城外伏击敌人。为了能够将时代战争的风格更好地体现出来，当时的很多武器也将在游戏中再现，投石机，便携弩炮，撞墙器等等。这些武器将带有浓厚的民族韵味，而你也将有幸亲自目睹这些武器的制造过程。

本作中的挑战性也将加大。战役模式中有50个任务可供玩家体验，随着战役的深入，难度将逐渐提高。在网络功能方面，游戏允许8人通过局域网进行连机对战，并且设计了地图任务编辑器，玩家甚至可以自己编辑剧情，这将是战役模式之外游戏的又一大乐趣。■





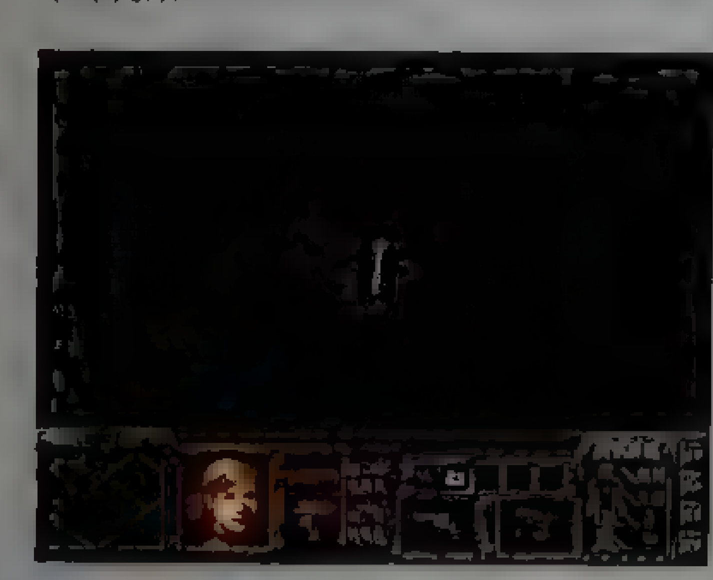




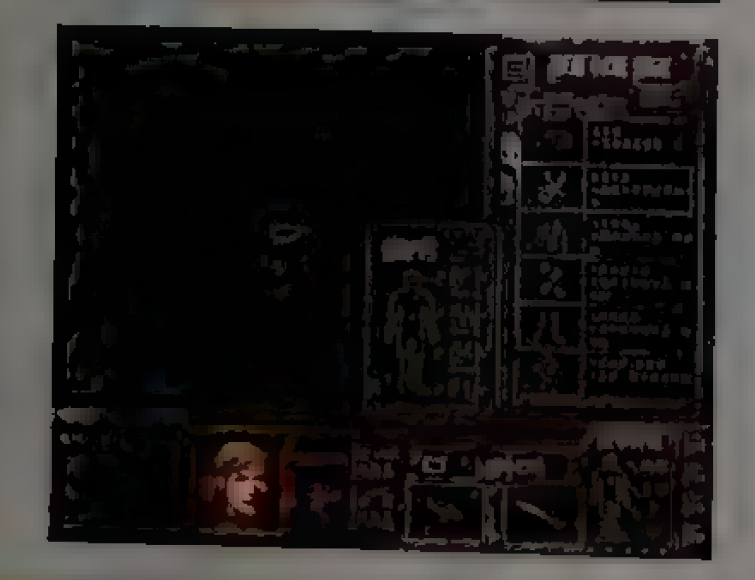
鬼镇·永夜的诅咒

深夜里的公路上，一辆小客车满载着六名快乐的年轻人和震耳欲聋的音乐，向远方漆黑的道路深处疾驰而去。这群正在尽兴享受假日的年轻人并不知道，他们已经踏上了通往地狱大门的阶梯。

车祸发生了……当布罗瓦从倾覆的汽车残骸里爬出来以后，却意外的发现朋友们都不见了——只有不远处一条崎岖的小径通往一个灯火昏暗的小镇。布罗瓦走进镇子，他找到一件奇怪的东西——这是一本日记，日记中详细的记述了他的朋友在这个小镇里的死法，这让他不寒而栗。







可见，布罗瓦很快就找到了第一个朋友法兰克，他还好好的活着……也许那本日记只是一个无聊的恶作剧？但事实证明布罗瓦的乐观显然是太早了……几分钟以后，法兰克就在电梯里按照日记记载的方式悲惨的死去。这本日记证明了它预言的正确和不可动摇——因为它不来自于过去，而来自于未来。

遭受诅咒的小镇

阴森的小镇、神秘的死亡、古老的诅咒……《鬼镇》的几乎揉合了所有恐怖故事的必备要素。如果说“生化危机”里突然跳出来的僵尸们只能算是给玩家们一点儿暂时“惊吓”的话，那么《鬼镇》将带来从头到尾的，真正意义上的“恐怖”。与所有推理小说一样，游戏里出场的主要人物大部分都会死去，在六个进入鬼镇的年轻人中，只有两人能活着离开，最让人不能相信的是，他们逃离这里的“钥匙”竟然是其他四位朋友的眼珠！萦绕着这个小镇的诅咒究竟是什么，按照制作者的说法——在真相大白前，不要去浪费时间猜测和预想，因为谜底一定会出乎你的意料。

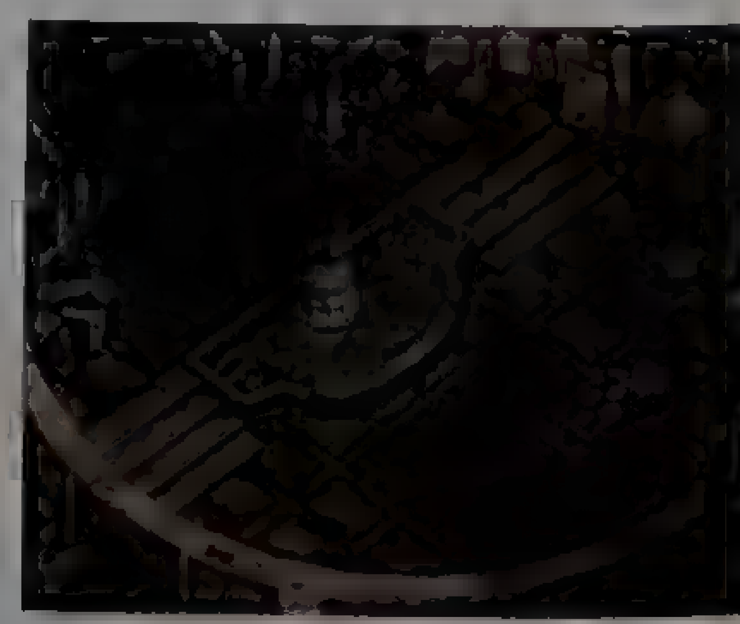
死里逃生的两人

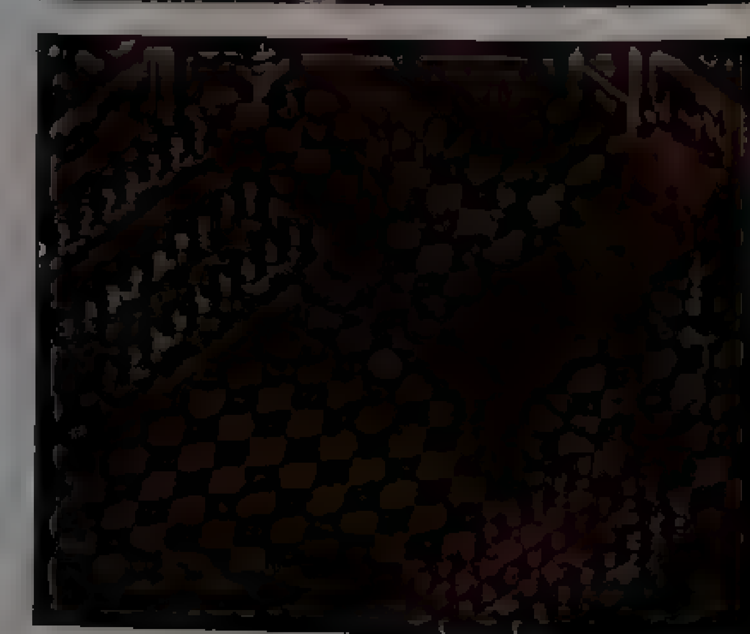
与“生化危机”系列相似，《鬼镇》的冒险也是由两位主角来完成的——男主角布罗瓦和女主角艾芙琳，他们是一对恋人，也是得以逃离鬼镇的“唯二”幸存者。两个人将从不同的地方开始各自的冒险，形成两条独立的主线——从剧情上看，它们又是紧密联系的。从任何一个主角的视角观察到的故事都是片面的，在同样一个事件里，也许布罗瓦在某个时间某个地点看到了表象，但是艾芙琳在另一个时间另一个地点看到了内幕，而在其他事件里又可能会正好相反。因此，你只有全部完成两人的情节后，才能完整的了解到鬼镇的一切。

考验胆量的冒险

在鬼镇里，你表现得更象是个凡人，而不是一般RPG里的救世主。例如，你会感到累，如果体力耗用完，就要停下来慢慢走，直到恢复（这一点很象“暗黑破坏神”）。如果你老是跑步前进，弄得体力不支，一旦此时出现怪物，就要束手待毙了……看到这里也许有人会说，看见怪物为什么逃跑？何不消灭之！正如前所说，游戏中的主角只是普通人，因此在很多情况下他们根本无法战胜怪物，只能避其锋芒或者边逃边打……当然逃跑也需要讲究技巧，用放置机关、锁上房门等办法来阻挡敌人——正象恐怖片里的人物们常做的那样。当然，当有强武器在手，硬铠甲在身时，还是可以放手一搏的，注意，因为MM角色艾芙琳只能使用威力较小的轻型武器，所以这条线路玩起来会更困难些。

操作方面，从理论上讲用鼠标即可完成一切行动。但是当你走在阴森的场景里时，只能勉强看见周围一点点地带的光亮，视野范围很小（这是大概是游戏设计的故意安排，好让怪物们能突然出现吓你一跳），如果此时敌人偷袭，再靠鼠标点来点去就太慢了，因此快捷键的配合必不可少。记住，只有机敏的反应、迅速的动作加上聪慧的头脑，才能让你得以从死亡旅行社为你安排的鬼镇之旅中生还。■

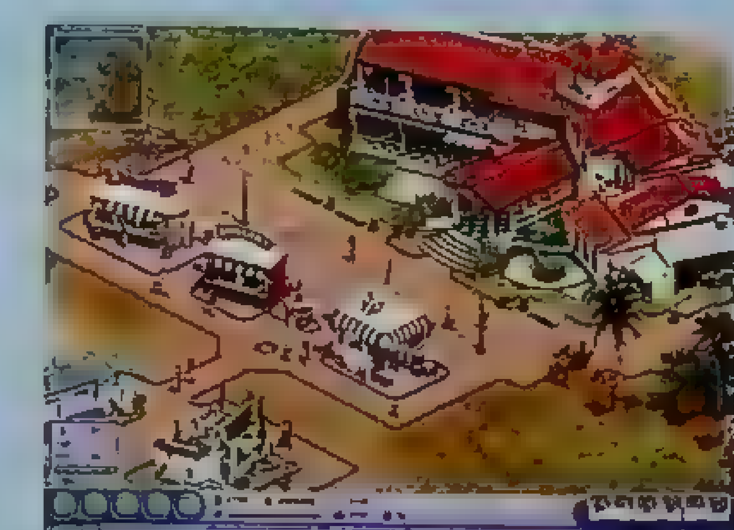


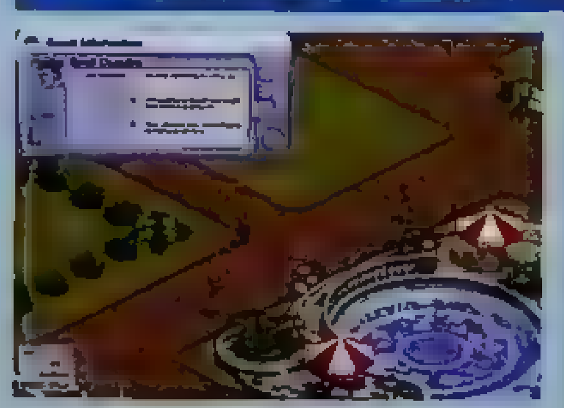


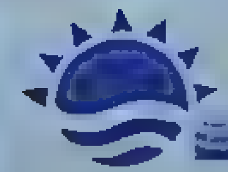


海滨假日

如果有人问你这个世界上最富有浪漫情调的观光旅游地在什么地方？相信看惯了欧美派浪漫电影的你，恐怕会情不自禁地想到那些蓝天白云、阳光、海浪和沙滩……当很多的人可能还沉溺在《模拟人生》所创造的虚拟生活中时，EIDOS却将另一款游戏送到了我们面前，这就是即将由天人互动代理发行的模拟派对游戏《海滨假日》（Spring Break）。



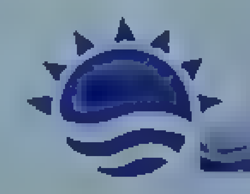




阳光·做个有头脑的商人

这个以经营与乐趣见长的游戏，将带你进入一个夏日最具动人闪光点的时段。当一个不起眼的小商人从海滩上经过时，他的注意力并不是像平常人那样集中到那些靓装美女的身上，他眼中所看到的是这蕴藏了无穷商业价值的沙滩，正等待着有人去开发它。于是行动开始了——给你一片漂亮的海滩，让你去打造自己的度假胜地，带给每一位来到这里的游客各种各样的欢乐，这就是《海滨假日》的主题。当然这个游戏不会以剧情来取悦玩家，它的中心在于经营的手段和各种细节表现，玩家将在此领略到海滨的一切，包括欢笑当然也充斥着各种各样的麻烦与困扰，这个夏日的海滨，正等待着你去营造。

或许你会以为游戏将把所有的参与者都放在一块地图上进行比拼，但实际却非如此，在游戏中将出现各种形状的沙滩地图让你来尽情规划。游戏目前共设计了12块不同的岛屿，它们囊括了热带地区主要的风景特色，你在这些岛屿上的一切活动，也将得到与现实相同的反映，你需要和竞争者抢夺有利的地段，建立更能让游客感兴趣的建筑和娱乐场所，因为别人来了，要的就是假日的愉快！

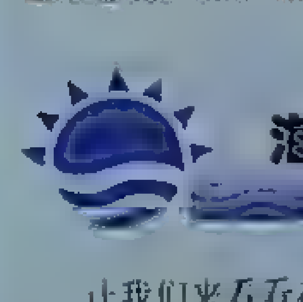


沙滩·建设迷人的度假村

游戏里作为经营者你的主要任务将是取悦游客，不要忘了游客们来到海滨最大的愿望就是能够从中获得享受阳光和海滩的乐趣。你必须让你的海滩附近有充分的地方让游客们来活动，而与之相适应的就是你需要以恰当的安排方法来布置海滩设施的位置，否则会闹出不少笑话，同时也会让你损失不少资金。同样的，海滩将是游戏里最重要的内容之一。你在让游客们感到愉快的时候也要保证他们的安全，所以你需要雇佣不少的保安人员以及救生员。进一步的，游戏将会要求你建立一个完整的职员体系以保证所有工作的顺利进行。但是你将面对的并不只是自然的挑战和经营的策略问题，有些游客会时不时地给你些难题让你以合理的方法来解决，而这可能会让你的游戏道路形成良好的发展圈——你的势力将随着海滨的完善而不断扩大！

海浪·只有竞争才会赢

让我们来看看在游戏里你都能做些什么。首先你需要赢得一个岛区或整个岛的代理经营权，然后才能开始你的各项措施。最基本的当然是建设和经营。在游戏中你将能够建设50种不同类型的房屋，这其中包括了夜总会、超市、纪念品专卖店、海滨浴场等等。但这并不意味着你可以从商业运作下直接得到所有的建筑物的建筑权，例如纪念品专卖店，需要将你的品牌效应在同行竞争中建立壮大之后，才能赢得游客们的青睐。除此之外，游戏还有众多的娱乐活动可以编排。在相应的建筑物建设完成之后，你将可以看到，你招募来的优秀工作人员自觉自愿地为整个海滨打造出许多让人赏心悦目的活动内容，例如歌舞晚会、航船宴会等等。而各种设施的配备，还将可以让你组织游客们现场进行一些趣味十足的竞赛。丰富的节目内容，相信会令挑剔的经营者也颇为惊讶的，甚至会有人感叹：为什么到现在才有这样有趣的体验！



你我·对快乐报以微笑

游戏在细节表现方面也有不少值得一提的地方，在你组织的活动中，你将看到你所邀请的客人会随着场面的改变心情发生变化，有时他们会很不满意地摔东西走人，当然有时他们也会为你成功的组办活动而欢乐地大笑并拍手叫好；来自游客的节目同样不会逊色，他们可能会为你带来他们民族的舞蹈以及他们天生的个性张合力，有时他们也会愤怒地大吼来表达自己的心情，一切的细节都将在你和你的游客相处之下表现无遗。

《海滨假日》是一款建设与娱乐并重的游戏，相信在这炎炎夏日之后，它的出现会让你去重新体验一下盛夏季节的海滨浪漫时光！■

国内上市星运表



再战江湖奖

- 名称 古龙群侠传网络版
- 出品 育碧软件
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/09
- 价格 ¥19

Gameone 研发的《古龙群侠传网络版》正式版客户端终于 [illegible] 了。 [illegible] 正式版采用 [illegible] 的大 DVD 盒作为包装，内有 2 张光盘，其中一张为免费赠送的古龙 online 音乐片——[illegible]。Gameone 为让更多的玩家来体验这款游戏，还特别附送了 100 点点数在客户端内。

《古龙群侠传网络版》将为玩家开创一个集合了武侠小说大师古龙数十部小说精髓的线上武林世界，[illegible]。随着《古龙群侠传网络版》正式版的上市，新一轮的古龙风暴即将来临！



绝对休闲奖

- 名称 模拟高尔夫
- 出品 美国艺电
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/8/22
- 价格 ¥60

在席德·梅尔的《模拟高尔夫》中，玩家可以拿管属于自己的私人高尔夫球场。在这里，你可以扮演比赛设计者、CEO 和驻场职业球员等多种角色。与此同时，你还要不遗余力地帮助它成长，从一个小小的公共高尔夫球场慢慢发展为五星级……会员化、拥有私人机场的奢华俱乐部！要达成这样的目标，你就要合理安排手中的资源，努力满足客户们不断增加的要求。当模拟人们向你发起挑战时，你就可以检验一下自己的球技了。此外，玩家还可以通过一些外挂工具创建自己喜爱的形象，并将他们带入令人激动的模拟世界的比赛。



出生入死奖

- 名称 战地 1942
- 出品 美国艺电
- 类型 FPS
- 语种 待定
- 容量 2
- 发售 2002/09/28
- 价格 待定

《战地 1942》将把玩家带入第二次世界大战的四个战区——北非、南太平洋、西欧、东欧，16 个高度写真的战场。但是，与其他 FPS 游戏不同，《战地 1942》将是一场机器的战争，除一般的单兵武器外，游戏还将给玩家提供 35 种二战车辆／飞机／军舰供玩家驾驶操作。而在使用这些人物装备，例如轰炸机和战斗机时，玩家也可以选择自己最擅长的角色，飞行员、炮手、舰长或投弹手等等。

游戏提供了多种多人游戏模式——征服模式、夺旗模式、命令模式。最多可以 64 人同时在一张地图上游戏。总的来说，《战地 1942》更加注重团队的协作，这也是 FPS 游戏发展的一个趋势吧。



阴风阵阵奖

- 名称 鬼屋魔影IV[普及版]
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 中文
- 容量 3
- 发售 2002/09
- 价格 ¥25

《鬼屋魔影》是恐怖冒险游戏的经典之作，1992 年问世时不仅吸引了百万玩家，内几对此类游戏的发展也产生了广泛影响和巨大推动作用。《鬼屋魔影Ⅳ》则是该系列的最新作品，虽然也已上市多时，但依然颇有人气。新天地此次推出低价普及版，也是为了让更多的人来体验这款游戏的乐趣。

顺便提一句，近期新天地还要推出多款游戏的"普及版"，其中包括《秋之回忆》《新世纪福音战士》、《美人鱼的季节》、《夜行侦探》系列等。同样质优价廉，感兴趣的玩家不妨注意一下。

育碧软件

Tel.021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
古龙群侠传网络版	Gameone	OG	中文	1	2002/09	19
呼啸战神Ⅱ	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/10	49
龙战士Ⅳ	Capcom	RP	中文	1	2002/10	49
捍卫雄鹰之 IL2 战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/10	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/10	49
创世纪战Ⅱ第二部[暂]	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/10	69
圣战群英传Ⅱ	Strategy First	ST	中文	1	2002/10	49
龙穴历险记 3D	Ubi Soft	AD	英文	待定	2002/10	待定

天人互动

Tel 010-84975388 转 167、168、169 E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无冬之夜	Bioware	RP	中文	4	2002/09	79
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中英	2	2002/09	49
蜘蛛侠	Activision	AD	英文	2	2002/09	49
终极刺客Ⅱ沉默杀手	Eidos	ACT	中文	1	2002/10	49
海滨假日	Eidos	SI	中文	1	2002/10	49
要塞 十字军东征	Take 2	RTS	中文	2	2002/10	49
秘密潜入Ⅱ秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002/11	49
战俘	Infogrames	AD	中文	1	2002/11	49
文明Ⅲ游戏世界	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
过山车大亨Ⅱ	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	未定	2002/11	未定
科林麦克雷拉力赛Ⅲ	Codemasters	RAC	英文	未定	2002/12	未定
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	未定	2002/12	未定
二战 欧洲风云	Eidos	RTS	中文	未定	2002/12	未定
二战 前线指挥官	Codemasters	RTS	中文	未定	2003/01	未定
永远的毁灭公爵	Take 2	FPS	英文	未定	2003/01	未定
古墓丽影Ⅵ黑暗天使	Eidos	ACT/AD	英文	未定	2003/01	未定
冠军足球经理Ⅳ	Eidos	SP	中文	未定	2003/01	未定

美国艺电

Tel 010-64100888 E-Mail.eachina@ea.com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟高尔夫	Maxis	SP	英文	1	2002/8/22	60
战地 1942	DICE	FPS	待定	2	2002/09/28	待定
模拟人生·家有宠物	Maxis	ST	中文	1	2002/10	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	2002/10	待定
极品飞车 闪电追踪Ⅱ	EA	RAC	英文	1	2002/11	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11	待定
模拟城市Ⅳ	Maxis	ST	中文	2	2002/12	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/12	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	1	待定	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
秋之回忆[普及版]	Kid	ST	中文	2	2002/09	25
新世纪福音战士 綾波育成计划[普及版]	Gainax	ST	中文	2	2002/09	25
美人鱼的季节[普及版]	GameVillage	ST	中文	4	2002/09	25
夜行侦探 零[普及版]	Csware	AD	中文	4	2002/09	25
夜行侦探 迷失者[普及版]	Csware	AD	中文	4	2002/09	25
四海兄弟·失落的天堂	Illusion Softworks	ACT	英文	3	2002/09	69
鬼屋魔影Ⅳ[普及版]	Infograme	ACT	中文	3	2002/09	25
罗刹	工画堂	RTS	中文	2	2002/10	48
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2002/10	48
盟军行动·抢滩前线	Infogrames	ACT	英文	1	2002/10	48
天使小夜曲	工画堂	ST	中文	2	2002/11	48
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	1	2002/11	48
梦之翼	KID	AD	中文	3	2002/11	69

欢乐亿派

Tel 010-62658400 E-Mail bw@epiegame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
亚特兰蒂斯Ⅲ新世界	Cryo	AD	中文	3	2002/08	59
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/09	38
黎明之光	NMG	RP/SL	中文	1	2002/09	38
上海滩 1937—血战日军	欢乐亿派	FPS	中文	待定	2002/12	49

第三波

Tel 010-88018833 E-Mail acertwp@public east cn net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
樱花大战Ⅲ	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	68
樱花大战Ⅲ[珍藏版]	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	168
捉鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/10	38
三国孔明传	第三波	待定	中文	待定	2002/11	待定
永恒的阿卡迪亚	SEGA	RP	中文	待定	2002/12	68

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72 E-mail.gpbs@public bta net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2002/9	待定
酒店大亨	Jowood	ST	中文	2	2002/09	50
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2002/09	48
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/11	待定
古文明时代	enlight	ST	中文	2	2002/11	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/10	39
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/10	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/10	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002 年底	待定

恒星科技

Tel 010-84621740-8006 E-Mail hxkj@hpyweb.com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
影视游戏闯天关	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
梦游	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
长弓阿帕奇	Inforgrames	SI	英文	待定	2002/11	待定
世界台球锦标赛	Inforgrames	SP	英文	待定	2002/11	待定
E3 大亨之游戏之王	恒星	PUZ	中文	待定	2002/12	待定
曼哈顿计划 毁灭公爵	3DREALMS	FPS	英文	待定	2002/12	待定

世纪雷神

Tel 010-62142685 E-Mail quake@263 net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
功夫皇帝——新方世玉	万智源	RP	中文	待定	2002/08	待定
巴黎—达卡尔拉力赛	SoftTop	RAC	英文	1	2002/08	待定
文明帝国Ⅱ	Jowood	RTS	英语	1	2002/08	待定
沙丘	Cyro	RP	英文	1	2002/09	待定
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2002/09	待定
遥远的西部	Jowood	RTS	英文	1	2002/09	待定

怡采科技

Tel 010-82650010 E-Mail caile@echo cetech com

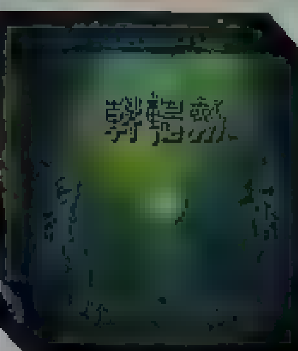
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
神界	CDV	RP	中英	4	2002/10	待定
地下城之战	Fishtank	RP	中英	待定	2002/10	待定
罗宾汉	Spellbound	RTS/AD	中英	待定	2002	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar net cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
轩辕剑Ⅳ仗剑江湖版	大宇资讯	RP	中文	6	2002/08/22	99
轩辕剑Ⅳ+卧虎藏龙之青冥剑[双剑合璧包]	大宇·新瑞狮	RP	中文	7	2002/08/31	119
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	4	2002/09/30	59
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/09/30	49
天使帝国Ⅲ	大宇资讯	RP	中文	2	2002/10/30	49
梦幻水族馆Ⅱ梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2002/11/01	39
鬼镇 永夜的诅咒	亚克米科技	ACT/AD	中文	2	2002/11/20	待定
幻想三国 神州游侠	宇峻科技	RP	中文	2	2002/12/31	待定
仙剑奇侠传Ⅱ	大宇资讯	RP	中文	3	2002/12/31	待定
三国群英传Ⅳ	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01/31	待定

注《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

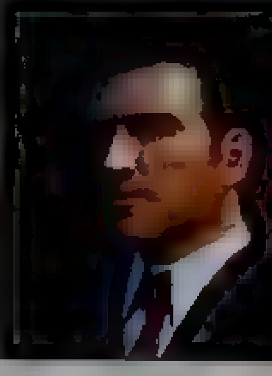


精装上阵奖

- 名称 轩辕剑Ⅳ+卧虎藏龙之青冥剑[双剑合璧包]
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 7
- 发售 2002/08/31
- 价格 ¥19

《轩辕剑Ⅳ》上市之后好评不断，不仅普通版销量急升，就连豪华版也几乎被抢购一空。看来大宇又要笑得合不拢嘴了。而寰宇之星 [illegible] 最新发售我们已经出现了《仙剑奇侠传Ⅱ》的身影。看来 3D 版 [illegible] 的成功让大宇增添了不少信心 [illegible]

话说回来，这款双剑合璧包中的《轩辕剑Ⅳ》是"仗剑江湖版" [illegible]



杀机四伏奖

- 名称 四海兄弟 失落的天堂
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 3
- 发售 2002/09
- 价格 ¥69

相信各位都看过电影中的经典之作——《教父》，这款游戏就具有浓厚的教父色彩。游戏背景是虚构的 1930 年代的美国都市 [illegible] 的天堂，玩家扮演的将是一名黑社会分子，因此几乎所有任务都是"见不得阳光"的……

当然，这样的游戏中肯定不能没有暴力啦。游戏中提供了相当多的武器和车辆，包括手提轻机枪、霰弹枪、科尔特 1911 手枪、史密斯威森 27 型机枪等 12 种枪械及敞篷小客车、运货卡车 [illegible] 等 60 种以上的车辆供玩家选择。而这个游戏的一大特色就是车辆追逐战。游戏还提供了当前流行的多种多人连线模式，你准备好了吗？



漫画英雄奖

- 名称 蜘蛛侠
- 出品 天人互动
- 类型 AD
- 语种 英文
- 容量 2
- 发售 2002/09
- 价格 ¥49

刚刚火爆一夏的蜘蛛侠电影已经渐渐远去了，而我们的蜘蛛侠又将现身电脑游戏。这款由 Activision 推出的游戏《蜘蛛侠》将给玩家一个亲自扮演这位侠客的机会。[illegible] 为这个犯罪之城带来正义。

如果你喜欢这个卡通形象 [illegible] 来试试这款游戏吧，看看你的身手是否有蜘蛛侠？



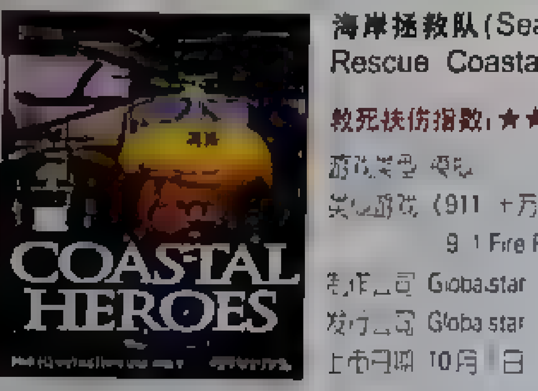
神秘莫测奖

- 名称 亚特兰蒂斯Ⅲ新世界
- 出品 欢乐亿派
- 类型 AD
- 语种 中文
- 容量 3
- 发售 2002/10
- 价格 ¥59

公元 2020 年，美丽的女主角 [illegible]

[illegible] 你准备好了吗？

国际上市星运表 Oct 2002



海岸拯救队(Search & Rescue Coastal Heroes)

救死扶伤指数：★★★☆

游戏类型 模拟
类似游戏 《911 十万火急》(911 Fire Rescue)
制作公司 Globalstar
发行公司 Globalstar
上市日期 10月1日

除了飞行、停靠特技，还能学到不少急救知识

无人永生 II(No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way)



神出鬼没指数：★★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《荣誉勋章》(Medal of Honor Allied Assault)
制作公司 Monolith Productions
发行公司 Sierra Studios
上市日期 10月1日

应该是个值得期待的续集，况且近期此类游戏实在太少了。



疯狂战士(S.O.A. Soldiers of Anarchy)

呼吁和平指数：★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 《盟军敢死队 II》(Commandos 2)
制作公司 Silver Style
发行公司 Simon & Schuster Interactive
上市日期 10月8日

类似《盟军敢死队 II》，不过是全 3D 的，更注重战斗场面

革命(Revolution)



神神秘秘指数：★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《星球大战之杰迪武士 II》(Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 10月1日

封面感觉很像《午夜凶铃》，不知道游戏是否恐怖。



蟋蟀大冒险(Zapper)

妙趣横生指数：★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 《雷曼》(Rayman)
制作公司 Blitz Games
发行公司 Infogrames
上市日期 10月1日

漂亮的 3D 画面，妙趣横生的智力谜题。

基蒂复仇记(K-Hawk: Silent Raider)



儿女情长指数：★★★

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《古墓丽影》(Tomb Raider)
制作公司 Jowood
发行公司 Jowood
上市日期 10月1日

又一个女英雄，她的来头比劳拉还大——海豹部队队员。不过她不是拯救世界，而是给死去的男友报仇。



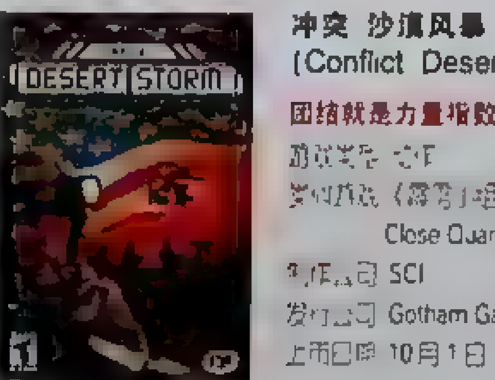
生逢乱世(Europa 1400: The Guild)



尽在掌握指数：★★★

游戏类型 角色扮演
类似游戏 《冰风谷 II》(Icewind Dale 2)
制作公司 Jowood
发行公司 Jowood
上市日期 10月1日

这个中世纪游戏不是打打杀杀的，玩家可以选择从事各种职业。为什么 RPG 找职业这么容易，现实却那么难？



冲突：沙漠风暴(Conflict: Desert Storm)

团结就是力量指数：★★★

游戏类型 动作
类似游戏 《霹雳小组 III》(SWAT 3 Close Quarters Battle)
制作公司 SCI
发行公司 Gotham Games
上市日期 10月1日

融合了英国 SAS 和美国三角洲部队两大特种部队精英，战术运用将是至关重要的。

星球大战：战场传奇(Star Wars Galactic Battlegrounds)



暴利指数：★★★

游戏类型 即时战略
类似游戏 《星球大战之银河战场》(Galactic Battlegrounds)
制作公司 Lucasarts
发行公司 Lucasarts
上市日期 10月7日

其实就是把《银河战场》和资料片《克隆人之战》捆绑销售，居然也要卖 49.99 美金，真黑！



猎鸟者 2003(Bird Hunter 2003)

无聊指数：★★★

游戏类型 打猎
类似游戏 《猎鹿人》(Deer Hunter)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 10月8日

不用像打鹿那样傻等在原地，可以移动寻找目标。不过无聊程度并没低多少。

古罗马角斗士(Gladiators of Rome)



暴力至上指数：★★★☆

游戏类型 格斗
类似游戏 《VR 战士 II》(VR Fighter 2)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 10月1日

PC 上的格斗游戏已经快绝种了，以角斗士为主题的确实很新奇。



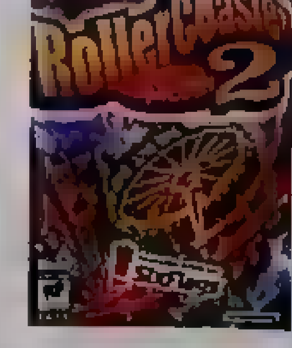
云斯顿赛车 2003(NASCAR Thunder 2003)

血尤见染指数：★★★☆

游戏类型 赛车
类似游戏 《云斯顿赛车 IV》(Nascar Racing 4)
制作公司 Tiburon Entertainment
发行公司 Electronic Arts
上市日期 10月21日

这个品牌授权太多，以至出现了多个同名系列，比较混乱。

过山车大亨 II(RollerCoaster Tycoon 2)



MM 至爱指数：★★★★

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《过山车大亨》(RollerCoaster Tycoon)系列
制作公司 Chris Sawyer
发行公司 Infogrames
上市日期 10月14日

说来也怪，只要是过山车游戏，MM 们就特别热衷，现实生活中也没见她们有那么大胆子啊



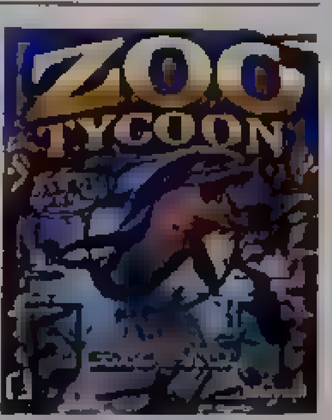
命运的阴影(Shadow Of Destiny)

时空穿梭指数：★★★☆

游戏类型 冒险
类似游戏 《鬼屋魔影 IV》(Alone in the Dark 4)
制作公司 Konami
发行公司 Konami
上市日期 10月15日

回到过去解开自己被害的谜团，一举一动都会影响未来，永远都是个诱人的题材。

动物园大亨：海洋世界(Zoo Tycoon: Marine Mania)



投奔大海指数：★★★☆

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《动物园大亨》(Zoo Tycoon)系列
制作公司 Blue Fang Games
发行公司 Microsoft
上市日期 10月17日

上次已经见识到侏罗纪了，陆地上已经没有什么潜力可挖了，也就只好入海了，估计下次就该是飞禽动物园了。



极品飞车：热力追踪 II(Need For Speed: Hot Pursuit 2)

无限追踪指数：★★★★

游戏类型 赛车
类似游戏 《极品飞车》(Need For Speed)系列
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 10月21日

以游戏副标题为系列号，难道 EA 要放弃“极品飞车”的金字招牌？

[以上资料由 hopili 提供]

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	•	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	↑	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft 3 Reign of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↓	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
4	→	英雄无敌 IV[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
5	↑	轩辕剑 IV	大宇软星 / 寰宇之星
6	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
7	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
8	↓	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
9	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
10	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
11	↓	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
12	↑	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
13	↓	大富翁 VI[Rich Man 6]	软星科技 / 寰宇之星
14	↑	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
15	↑	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor Allied Assault]	2015/ 美国艺电
16	↑	新绝代双骄 III	宇峻科技 / 寰宇之星
17	↑	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
18	↓	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软 / 智冠
19	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
20	↓	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
21	↓	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2 Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
22	↑	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
23	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
24	↓	地球时代[Earth Empire]	Sierra/ 奥美电子
25	↑	帝国时代 II [Age Of Empires 2]	微软 / 智冠
26	↑	圣女之歌	风雷时代 / 寰宇之星
27	↑	三国群侠传	东方演算 / 智冠
28	↓	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
29	↓	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/ 第三波戏谷
30	↓	大航海时代 IV	光荣 / 第三波

“魔兽”一出，谁与争雄？如今就连“暗黑”这样的角色也撑不住了，乖乖地把第一把交椅让了出来，相信随着奥美一系列相关活动的推动，它登顶应该是迟早的事了。8月，寰宇之星推出了两款大作，大宇软星的《轩辕剑 IV》和宇峻科技的《新绝代双骄 III》，虽然发售时日不多，但此次却是一冲升天，前者直取第五名，而后者暂时屈居第十六位，两者“升值”实力仍不可小视。这是时下两款难得的国产单机游戏佳作，尤其是前者，其由 2D 向 3D 的转变看来是非常成功的，为大宇未来的全面 3D 化铺平了道路。

此外，这期 Racer 还想称赞一下《传奇》！尽管很多人骂它是垃圾，但仁者见仁，智者见智，不是也有很多人称它为精品吗？即使它真的是垃圾，那人家能把这样的“垃圾”运作得如此人气旺盛也实在让人不得不佩服了。网络游戏其实是游戏本身和售后服务的结合体，二者不可分割，而后者的作用似乎正日益增强，所以说，我们应该称赞并向之学习的其实应该是盛大网络，是他们创造了《传奇》这个传奇！

还有，大家一定注意到了，本期排行榜有了一些变化，增加了“发烧榜”和“期待榜”两个副榜，由于是第一次出榜，尚待磨合，故本期暂且不做评论。欢迎大家多提意见和踊跃投票。

发烧榜

1. 魔兽争霸 III 混乱之治
2. 轩辕剑 IV
3. 魔力宝贝
4. 奏殇
5. 半条命 反恐精英
6. 混乱冒险
7. 新绝代双骄 III
8. 石器时代 3.0
9. 双星物语
10. 疯狂坦克 II

期待榜

1. 盟军敢死队 III
2. 仙剑奇侠传 II
3. 极品飞车 闪电追踪 II
4. 樱花大战 III
5. 石器时代 4.0
6. 战地 1942
7. 命令与征服：将军
8. FIFA 2003
9. 模拟城市 IV
10. 轩辕剑 Online

中国游戏风云榜·票样

经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏

1 ____________
2 ____________
3 ____________

发烧榜：请推荐您正在玩的一款游戏

____

期待榜：请支持您最想玩的一款游戏

____

投票地址：100037 北京 813 信箱

幸运读者

福建 赖寿龙 广西 黎登政
天津 王 雪 北京 耿 鑫
河北 王宇章

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件(明信片)、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。



文/天弈

夹在险峻的世界屋脊山脉和冰冷的浮冰海之间的冰风谷，气候恶劣、地产贫瘠。拥挤其中的十座小城镇，因远离都市的法律束缚，渐渐成为盗贼、惯犯们的避难所。随着北面冰原埋有宝藏的传说的不胫而走，一批又一批探险者勇敢地奔向了那高深莫测的苔原之地……

然而，当有一天，文明世界发现蛮荒之地的怪物种族联合起来、进攻十镇区时，才意识到一直以来的担忧竟然变为了现实。Targos 是第一个遭 Goblin 军队袭击的城镇，临近的无冬城和 Luskan 城都派出军队前往增援，并向探险勇士发出呼吁。

不幸的是，聚集在 Shaengarne 港口的雇佣武士刚刚上船，就遭到兽人族的突然袭击，整个港口陷入一片火海，勇士们尚未出征，即折损大半。只有极少数幸运者驾船驶离了港口，开赴 Targos 镇。我们将领导这批幸运者中的一支探险队伍，经受漫长而充满危险的挑战……

序章 Targos鎮

地图 01 码头区



村镇里的部队都在忙于防御，而无暇来欢迎我们这些零散的增援者，船长 Hedron 指引我们主动去找领主 Ulbrec 报到。在位置 2 上岸（如无特殊说明，所有场景地图的位置 1 都表示起始位置，数字最大者表示离开位置），士兵 Reig 因受伤而请我们找 Magdar 求助。

到位置 3，让队伍中的贼（thief）或浪人（rogue）撬开仓库门（隐身侦察、撬门锁、解除陷阱之类的任务均由此类角色操作），进去后发现 Magdar 已躲藏起来。消灭少量 goblin，在东北角找到疗伤药，带回给 Reig。

在位置 4，Brogan 说仓库里有一群 goblin，根据其要求，到位置 7 的咸狗酒馆找铁环探险队。但他们只顾喝酒，不愿出战。回复 Brogan，并自告奋勇去杀敌。进入仓库，以催眠术（sleep）放倒逼近的敌战士，武士冲过去砍敌弓兵。肃清后，在西北部发现一个隧道入口，从此下去，从东往西杀至尽头，从敌头目身上拿到一个奇怪的卷轴。返回地面，Brogan 表示感激，讲述了领主 Ulbrec 的方位。

到位置 5，目睹矮人武士 Jorun 独力砍翻多个 goblin 的情形。他的屋子就在左下方，可进去睡觉，这样能恢复血和魔法，在解除箱子上的陷阱后，还可随意拿他的武器。

进入位置 6 的房屋，从一群 goblin 手中救下年迈女子 Firtha，她是船长 Hedron 的母亲，言辞刻薄。将其母平安的消息带给船长，之后到位置 8 消灭残余的 goblin，从而彻底肃清码头之敌。再次去找 Firtha，她的态度才好转，并讲述了《冰风谷》一代的故事。最后由西北角的台阶上到城镇区。

地图 02 城镇区



领主 Ulbrec 的宅第在位置 6，进去向他报到。在得知我们已清除了码头的 goblin 后，Ulbrec 才表示欢迎，并指示我们去找指挥官 Shawford，听命于后者的安排。Ulbrec 的妻子 Elytharra 就在隔壁，就奇特卷轴的事同她咨询，得知城镇区里藏有引狼入室的叛徒。

离开宅第，进位置 7 的屋子，把那个卷轴展示给魔法师 Phaen 看，他即露出叛徒嘴脸，召唤出一些 goblin 发动攻击。击败他，回复 Elytharra。

位置 3 是座旅馆，店主说夜里总有一个女子的魂魄在二楼哭泣。等到夜晚，上至二楼，与女魂 Veira 交谈，获悉原因。回码头区的咸狗酒馆，从 Gohar 处要得一块船体碎片，交给 Veira，即能令她安息。由北面的出口去军营。

地图 03 军营区



指挥官 Shawford 的房子在位置 2，进去与他交谈。他将先后布置四项任务，每完成 项任务，就来他这复命。旁边的牧师提供免费的疗伤，门口的男孩 Thomson 则能帮助我们在 Targos 镇的二个区之间快速穿行。

任务一：到位置 3，工程师 Olap 要求确保木材的及时供应。去城镇区的位置 4，木材商 Grundwall 告知起重机坏了。回复 Olap，再转至码头区，从 Jorun 处要到一个飞轮。回到主镇区，将飞轮安在起重机上，完成修理。

任务二：位置 4 的军官 Isherwood 需要 300 支箭；到城镇区位置 5 的贸易站，花 50 元从店主 Deirdre 处购买获得。

任务三：到城镇区位置 2 的屋子，请牧师 Kuluhm 用他的特殊能力讯问已死的 goblin，我们协助翻译，了解到敌人将对 Targos 镇发动三面袭击的情报。

任务四：赶往码头区的咸狗酒馆，铁环探险队仍在酗酒，以叛徒魔法师 Phaen 是和他们一起来的为借口，威胁说他们也被怀疑是叛徒，这才逼迫他们动身去军营报到。

当完成最后一项任务而向 Shawford 汇报时，敌人的袭击果然来到，赶紧出门去抵御。先后共有三场战斗。第一场在中部的位置 5，第二场在位置 3，第三场在位置 4，每一处都需对抗十多个敌人，中途无法休息。制胜的关键是把握好催眠术和燃烧瓶的使用，既要使之影响尽可能多的敌人，也不可在早期就随便滥用而导致后期过于艰难。

消灭入侵之敌后，依次向指挥官 Shawford 和领主 Ulbrec 汇报。Ulbrec 赞赏一番，接着讲述了当前形势，派我们前往 Shaengarne 桥，接应来自无冬城的援军。休整完毕，从军营的北门离开 Targos 镇。

第一章 橋

地图 04 雪地一

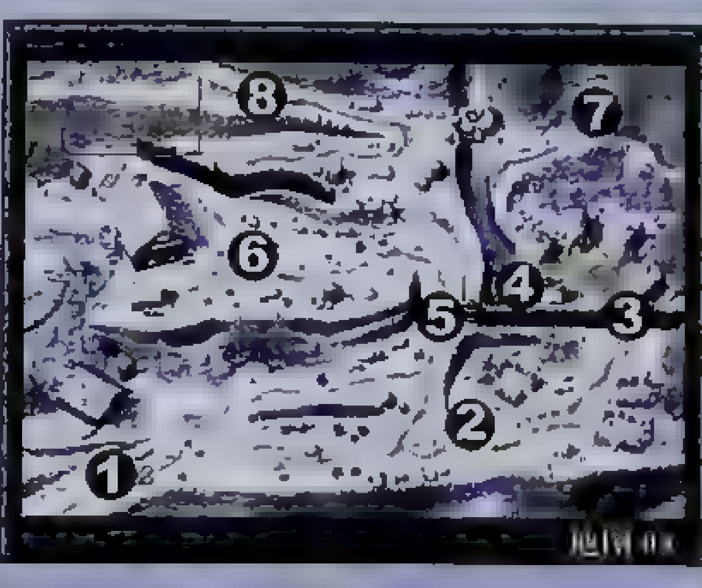


在位置 2，遇到兽人族酋长 Torak 率部拦截。用箭远远地射碎木桶，再隐身侦察、诱敌过来，打乱敌人节奏的同时，分批歼灭零散之敌。这是游戏中最常使用的战术策略。对付兽人，催眠术仍然有效，当敌集中在一起时，冰匕首术也能起到连环杀伤的效果。若需休息，只能回到出发地点才不会遭到打搅。

顺路往东北推进，发现道路在位置 7 处被堵。在位置 3 遇德鲁伊 Dereth，他帮助挪开了位置 4 的障碍，并请我们寻找其妻 Sabrina。

绕经场景西南的山路，在位置 5 往左杀过去，在位置 6 救出 Sabrina。此阶段中，敌人蛮聪明的，派武士冲上来放个桶子，后面的弓兵则射火箭，使其爆炸，杀伤力很大。遇此情况，应后撤避开。Sabrina 提醒说兽人族在山坡上布置了陷阱，并帮助挪开位置 7 处的障碍。穿过位置 7 的路口，上山道至位置 8，消灭众敌。转至位置 9，搬开挡道的两堆障碍，射碎桶子，上坡道。由位置 10 离开。

地图 05 雪地二



刚一出现就遭到敌人围攻。专心对付正前方之敌，旁边屋前的女牧师 Emma 会帮助对付侧面山坡之敌弓兵。肃清后，答应帮助 Emma 找回她的剑。

往东到位置 2，遇村女 Kaitlin，她说 Torak 抓了村民为人质。根据她的线索，派队员隐身往东，穿过位置 3 的敌营大门，在位置 4 拨动机关，打开位置 5 处的小村之门。队伍往北上坡，冲进村庄，敌人数目很多，以燃烧瓶和睡眠术对付之。

之后到女牧师处休整，再去位置 3 的兽人族营地，消灭头目 Torak 及其属下，从 Torak 身上拿到小村北部的门钥匙。上东北部的坡，由位置 7 进入山洞，在其东南部遇上 troll Vrek。不必与它过分纠缠，抢了它身后箱子里的剑就撤，将剑交还女牧师 Emma。出村子北门，抵达 Shaengarne 关口。

地图 06 冰河边



这儿道路蜿蜒曲折，怪物以大鼠怪为主，多用冰匕首术对付之。利用道路的狭窄，让武士卡在路口，以便后方的魔法师和浪人的自由行动。从东南推进到西北部出口，来到冰河边。在位置 1、4 各有一根巨大的支柱，砍倒它们，解除兽人族修大坝蓄水淹没 Targos 镇的危机。

修好位置 3 的小桥，穿过去即到了 Shaengarne 大桥边。敌人警觉后开始破坏桥。由于敌人太多，硬冲不可取，只能先一步步消灭敌人。就在初始地点把守，引敌过来分批歼灭，再上桥面击毙敌头目 Xuki。无论怎样，大桥都会被敌破坏，由西面的出口回到 Targos 镇向领主 Ulbrec 汇报。他派我们寻找失踪的侦察兵 Ennelia 和 Braston，并相机暗杀掉要塞里的敌军将领。

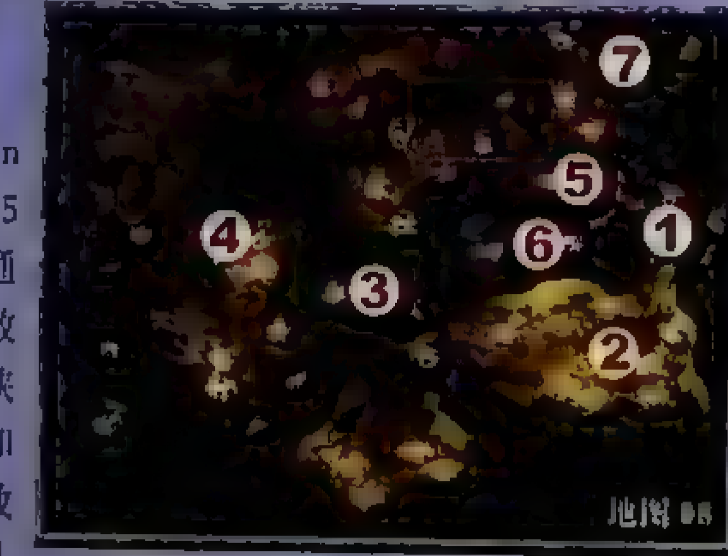






地图 07
兽人要塞外营地

抵达要塞外。在位置 2 见到侦察兵 Ennelia，给她一瓶疗伤药帮其治伤。她讲述了有关要塞的一些情况和同伴 Braston 被俘的消息。场景中部一条沟壑纵贯南北，位置 3、4 各有一座桥，桥上布有陷阱，桥的另一侧则设有了望塔。以诱敌战术渗透推进，特别注意击毁那些战鼓。共有三面战鼓，分别位于位置 5、6、7，其中在位置 7 处击打战鼓的敌魔法师身上藏有一片钥匙，它是用来开东南部位置 9 的大门的。位置 8 的要塞大门无法开启。horror 术效果不错，在肃清所有敌人后，到东南，钻入地下隧道。



地图 08
地下兵营一层

这儿是 goblin 的地下兵营，位置 5 的门要求口令才通行。先朝下走。遇敌时则以武士卡在狭窄走廊，以恐惧术和睡眠术使后方的敌弓兵暂时失去战斗力。经过位置 2，在位置 3 见到一个名为 Pondmuk 的 goblin。根据其线索，往西打开位置 4 的门，击毙冲出来的大蜘蛛，收集它们的尸体交给 Pondmuk，他才透露通过位置 5 的通行密码是 Chimera。

穿过那道门，小心门后的火 troll 对某些攻击免疫。绕行至位置 6，遇见怪物 Yquog。别惹恼它，并答应从 goblin 头目 Kruntur 拿回秘信的要求，获得其通关口令 Xvim。由东北部到隧道第二层。



地图 09
地下兵营二层

往西和往北的两条路均通正北面的出口，但往西的路相对轻松些。往西，沿隧道推进，利用卡狭窄口子的方式消灭众敌，过程中从敌尸体中捡得一颗符石（ward stone）。到位置 4，遇到 Yquog 的部下，凭密码 Xvim 顺利通行，在位置 5 见到 goblin 头目 Krumbur。说明来意后，Krumbur 要求先从 Yquog 那儿拿回一副护腕。

之后就来回跑一趟，达到两人的要求，和平解决此事。从此事得知，goblin 军队竟然与深渊空间的魔鬼有某种联盟关系！绕到正北部，摆平位置 6 处的一批守卫，寻得第二颗符石，只有凑齐两颗符石，方可安全通过位置 7 的木栈道。在上去前，做好大战准备。

由栈道上至要塞，这儿敌人非常多，若情势危急，不妨退回到下面的隧道休息。先卡住旁边的楼梯，大量敌人会从那个方向下来。牧师用 animate dead 术召唤出人骷髅纠缠东面城墙上的多名敌弓兵，然后全力对付从楼梯下来的敌人。

再往西推进，经过连续苦战，肃清庭院里的众敌，进入指挥部。摆平几个守卫，刚打开门，就听到敌方首脑们的谈话。待其各自散去，以诱敌战术渗透推进。在东南部找到失踪的侦察兵 Braston，他说只要干掉要塞的首领、bugbear 族酋长 Guthma，即可瓦解该支军队。

Guthma 的房间位于场景中部，他自然相当强悍，而且旁边有多名魔法师保护。将他们分别引出屋子消灭，护送 Braston 从正门离开要塞，出现于敌军驻地正北面的位置 8。到位置 2 跟 Ennelia 说明情况，再回 Targos 镇。Ulbrec 请我们去西关口（western pass），因为无冬城的援军必须绕经那儿。做好一切调整，到城镇区的东北角位置 8，乘 Oswald 的气球飞船出发。

第二章 西關口



地图 10
西关口

气船在飞越世界屋脊山脉途中，遭奇异冰风暴的袭击而坠落。我们摔得七荤八素，被甲壳虫的袭扰所惊醒。出飞船，到位置 2，肃清附近的所有甲壳虫，取出巢穴里的所有物品。回到飞船。唤醒 Oswald，得知飞船损伤严重。答应帮 Oswald 寻找修船的配件，从桌上的书了解到所需的六件物品的细节，找到后将它们放在这张桌上即可。

这六样物品是：蜘蛛丝（击毙屋外的蜘蛛即可得）、thrym 液（甲壳虫巢穴里有，其它地方也较多）、铁矿石（普通武器可作代替）、一些木材（雪地上随处有捡）、颠茄草（Belladonna Paste）和 2 颗钻石（diamond）。比较难找的是钻石和颠茄草。

出飞船，到位置 3 消灭一些蜘蛛，提防地上的陷阱，再到位置 4 奋力击败一群巨人。接着，去位置 5，遇见军官 Yurst，他身受重伤，给他疗伤药，但仍无法阻止流血。从这往西北，于岩石丛中击败一群雪怪，在位置 6 找到一颗自动加血的宝石（periapt of wound closure），用它治愈 Yurst 的外伤。Yurst 讲述了被龙女抓到山头的经过，还说敌人已在西关口设下了埋伏。

到位置 7，居民自称这儿是 Andora 村，村长 Illium 站在位置 8 的拱桥上，拱桥下则是一道蓝色的魔法屏障。只要穿过它，就能破除这道屏障，从而解除无冬城军队通过西关口的障碍。但是，这群村民可不好惹，他们占据地形之利，以魔法、弓箭和召唤生物防御，因此这一仗比较险恶。将敌人引出来打，然后干掉南面坡上的弓兵，再集中精力对付拱桥上的 Illium。肃清残敌，由位置 9 的洞口上至北面坡地，从 Illium 身上拿到颠茄草。再由东北尽头前往冰窟。



地图 11
冰窟

一人从冰窟中匆匆逃出，透露被关在冰殿里的 Nathaniel 想找我们的消息后就消失。经由位置 2、3，绕到场景中央的位置 4。途中以钝类武器击败水晶 golem，在小溪的右侧，拉动三根杠杆机关，再从初始地点往右上方向推进，抵达位置 5，从冰雕的碎裂物中找得寒冷之神 Auril 的护身符，这才能够开启冰窟里的各道冰门。

从位置 6 的门往东深入，击毙 remorhaz 女王和守在石堆后的领主 Rangar，注意避其锋芒，适当退却，避开敌强力法术。位置 7 是个岔路口，先往东，绕至位置 8，以火系魔法击败一群 troll。再到位置 9，击毙一只大虫，救出 Zack。他是研究冰殿的学者，帮助他到西北部一房屋里找到其宠物 Aocha，等完成了冰殿的事情后可将其内部情形告诉他。

接着，到东北角的位置 10，发现冰殿的侧门，让身材矮小之人打开它，穿过后出现于冰殿第一层的西北（位置 6），与 abishai 族头目 Xhaan 交谈（注意必须是满血状态，否则将遭攻击），获悉冰殿里存在另一个神灵的秘密及该神灵的名字是 Aeij-Klenzrt。由身后洞口出冰殿，回到冰窟区。

从位置 7 的石堆往北，抵达位置 11 的 Aurilite 冰殿正门。龙女 Sherincal 在此守护，她是妖魔军团（legion of chimera）的西路军将领，在得知了最高统帅是驻扎在伤手塔的孪生兄妹 Isair 和 Madae 后，战斗开始。先退，待消灭野蛮武士和牧师等喽罗，再冲到冰殿前。在台阶上方的两侧各有一根杠杆开关，以箭射之，队员们方可登上台阶。以重击型武器和酸、火系魔法攻击 Sherincal，其它攻击几乎无效。击倒她后，由正门进入冰殿。



地图 12
冰殿一层

冰殿分上、下两层，谜题相当复杂。在第一层入口，顺势进右边的房间，侦察发现一道暗门（冰殿里有多处暗门，注意观察），由它进入位置 8 的密室，找到第一颗钻石。回到走廊，往左上方进入牢房区，在位置 2 见到来自 Kuklahar 镇的德鲁伊 Nathaniel。答应救他出去，并找回其丢失的装备，这是整个冰殿的最终目标。

在位置 4 和位置 3 的房间里各有一名高级女牧师，分别名为 Lysara 和 Cathin，她们讲述了冰殿的一些情况。以卡在门口的战术对付其喽罗，召唤生物则缠住大牧师。击败她们后，各获得一片钥匙，即可解救牢房区的多名囚犯。

在 Nathaniel 处休息后，到位置 3 的房间，地面上有一个转盘，分别站在它的左侧和右侧拨动它，使指针两次朝向北面，即可打开通位置 6 的三扇门，放出被关押的怪物。此层最关键的地方是位置 5，看似楼梯，其实是传送门。注意墙壁上有一幅油画，点它，将弹出很多选项，每个选项都将改变楼梯传送门的目标地点。每当见过新的 NPC，就可能出现新的选项，此时暂且搁置它。

从位置 4 往北，沿走廊到位置 9，以火系魔法消灭大量 troll，拨动地面上的机关，下第二层。隔壁位置 7 处的精灵 Ondabo 了解神界的事情，说出了 Aeij-Klenzrt 的真名是 Caged Fury。



地图 13
冰殿二层

先扫荡整个场景里看得见的敌人（提防机关陷阱），会发现很多屋子都进不去。由位置 10 的楼梯回到第一层的位置 5，点墙上的油画，选择“Lysara”项，“楼梯”即把我们传送到第二层的位置 5。

侦察发现北面木门上有个人形的阴影陷阱，无法解除；西面则有一道暗门。打开暗门，出至走廊，派人到场景中央的大厅（位置 3），这儿有台闪电枪设备。在大厅左上角有两个机关，转动左边的机关，使闪电枪的枪口朝北，到位置 2 处拨动镜子，使之朝西南，回到两机关处，按动右边的机关，闪电枪即发出闪电。闪电经由镜子的连续反射，射入位置 5 处的房间，解除陷阱，房门开启！

进入密室，这儿是 Auril 的祭坛。与祭坛里的魂魄交谈，说出它的真名是 Caged Fury，揭穿其假扮 Auril 的伪装，将它驱逐出祭坛。房间里随即刮起一股旋风，同时暗门关闭，门外出现敌人。将暗门打开，消灭敌人。位置 1 处的队员再次按下发射机关，当闪电第二次打开祭坛密室的门时，假神才彻底消失。

到位置 8，这儿是竞技场。在房间左下方有三个杠杆机关，拨动它们，中央的冰巨人将报出相应的冰殿功能设置，必须依次出现“竞技模式“和”模式启动”（mode activated）字样（若闪电枪损坏，将它调为维护模式即能修理），方可启动比赛。而且是谁拨杠杆，谁就参与比赛。上方的那十个机关，则用来设置比赛的难度。选择最强的武士，给他施加防护魔法，让他拨动机关，进入单挑比赛。先选择一个方格，然后于 60 秒内战胜召唤出的生物，即占领该方格。只有占据三个连贯的方格，才算获得比赛的胜利，得到第三位高级女牧师 Oria 的钥匙。

用它进入位置 4 的房间，击杀 Oria。她不甘心失败，将魔杖折断，变为鬼魂，阴魂不散地纠缠我们。回到第一层，位置 7 的精灵 Ondabo 透露了破解之法。再去第二层的位置 8，将模式调为内部避难所并激活它，我们即变得和 Oria 一样呈半透明状，这才可伤到她。击毙 Oria，切换回正常模式，现在去找 Nathaniel 的装备。

位置 9 的房间有一个 NPC，他沉睡不起。在光顾过几次后，他才醒来，透露了冰殿的许多秘密。到第一层的位置 5，点油画，选择“Auril, shower me with strength”项，即被传送到第二层的位置 6，搜得 Nathaniel 的戒指和第二颗钻石。

然后，去西南的房间，一面长镜之后站了一排武士，砸碎尽头的镜子，消灭刚刚获得解脱的众武士。再到南部放棺材的大厅，侦察发现左侧一口直立的棺材有蹊跷，打开其盖。接着，转动位置 3 的闪电枪口，使之朝南，发射闪电，闪电将打开位置 7 的房门。来到位置 7，搜得 Nathaniel 的行囊。返回第一层的牢房，将物品和修船的配件都交给 Nathaniel。一同离开冰殿，正好遇上增援的军队。商议协调好各自的行动，我们承担起经由东关口（eastern pass）、增援 Kuldahar 镇的任务。

第三章 穿越

地图 14
游民村落



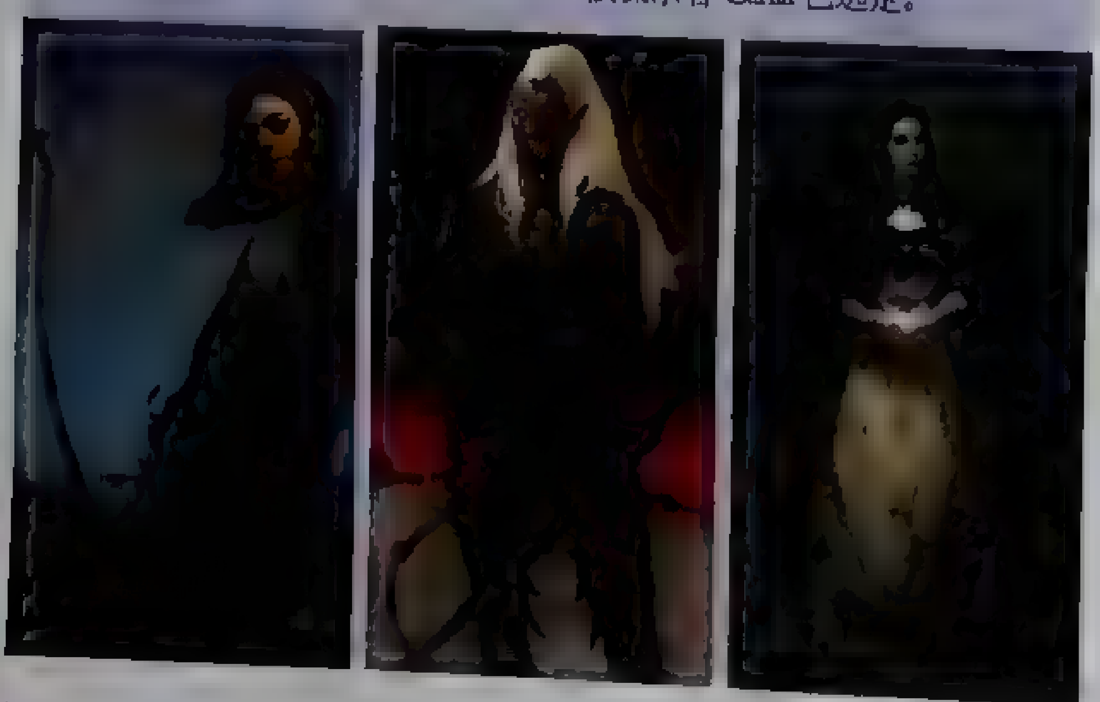
在位置 2 的岔路口遭到 Auril 牧师 Thvara 的拦截，除了众多野蛮人武士外，还有狼群突然从身后和北面冲过来，魔法师以幻影术和隐身术躲避攻击。肃清敌人后，往东抵达位置 5 的游民村落。商人 Nym 说东关口已被妖魔军团封锁，指引了一条经世界屋脊的地下通道的路。

见村长 Suoma，她将提出一系列要求，只有在依次完成后才可获知通过前方神秘森林的秘密。

任务一：医生 Venla 说村里小孩屡屡失踪，请我们查出原因；她还希望得到罕见的冰玫瑰。从东面出口到下一场景，以钝穿型、锋刃型武器和火、酸系魔法对付 troll。进入位置 3 的小屋，与女子 Limha 交谈一番，再往东抵达鬼林（Fell wood）。鬼林入口的魂魄善意地警告我们离开，并提示只要往西走，就能离开鬼林。鬼林之奇就在于它的各个场景都非常相似，各角落都有一些出口。从入口处开始，正确的路线是：东北（即东北方向的出口）、北、东、东，遇见森林精灵 Carynara。她曾看见 Limha 带小孩进她家。返回小屋，Limha 仍试图否认，但地窖跑出一小孩指证 Limba 的行为，她才逃出屋外。追踪出去，Limba 已召唤出许多怪物。消灭 Limba 及其喽罗，众失踪小孩即安全归村。鬼林里的怪物主要是 troll、骷髅和萤火虫。以火攻对付 troll，用牧师的 turn undead 对付亡灵，用防闪电术和带魔法属性的武器对付萤火虫。

任务二：猎人 Tahvo 希望我们使村西的狂暴鬼魂安息下来。到位置 4，了解到魂魄 Sordirsin 是因所喜爱的酒杯被偷而恼怒。去鬼林，按刚才的路线到森林精灵处。从这按照东南、东北、东南、西北、东南的顺序走，在一片石林的地上捡得酒杯，将它送回去。

任务三：妇女 Kurdu 请我们调查其子 Kyosti 的死因。再次到鬼林，来到捡酒杯处，从这按东（小冰池）、东南、东北、西北、西北（小溪）、东北、东南的顺序走，看见一棵巨大的怪树，消灭其周围的萤火虫。回森林入口，精灵说此举令森林里死难者的灵魂都得到了安息。将消息带回给村里的 Suoma，她讲述了有关 Kyosti 的情况。回到鬼林入口，精灵提供一条线索。来到 Limba 所在的场景，干掉一群狼，在位置 2 的空坟旁见到 Kyosti 的魂魄，获知前因后果。将原委回复 Kurttu，但谋杀者 Carila 已逃走。



至此，Suoma 才透露该如何穿过鬼林（Fell wood）。刚说完，妖魔军团的统帅 Isarr 和 Madae 出现在村外，警告我们不要再捣乱。消灭僵尸，休整一番，买多根绳索，来到鬼林入口，走东南的出口，遇大量树妖，马上召唤出生物助战，魔法师施展火系魔法。消灭这群树妖后，北面的障碍才消失，由那儿离开鬼林。

地图 15
寒泽



抵达寒泽（cold marshes），从西到东将遭到三类敌人拦截：寒蜘蛛、雪猿和野蛮人武士，它们数量很多，蜘蛛能爬过山坡，防御上不好把握方向，要注意保护魔法师；雪猿对物理攻击免疫力强，用火系魔法对付；野蛮人武士把守着位置 2 的出口，攻打时小心东南方向会赶来大批增援。

在冰河边的位置 3，可找到一株冰玫瑰，拿回到游民村，交给医生 Venla。寒泽东北的出口被一堆大圆石头挡住，拨动它们，挪出一条通道。穿过去，在河边洞窟口碰上一群士兵，他们自愿跟随我们走。

往前不远，惊遇一条白龙和众多小飞龙，以火系和酸系魔法攻击之。肃清后，那帮士兵才上来看热闹。揭穿它们的伪装，并全部消灭。往东钻入河床洞穴，里面又是一群小飞龙和白龙，一番恶战消灭之。在东面的洞窟入口，借助绳索下去。

地图 16
河底洞窟



洞窟中怪物数目极多，而且常常从身后出现，因此有必要召唤出生物来防守后路。作战中利用恐惧系的魔法，减少敌人的参战数目，减轻武士们的压力。从西往东杀到尽头的位置 9，被一堆石头挡住去路。原路返回，在位置 3 发现一扇暗门，队伍穿过去，转至场景西南部的位置 4。

从这往东，遭遇一种奇特的怪物 Ochre Jelly，只有用火、酸、寒系魔法才能伤之，其它任何攻击都无效；更要命的是，它们繁衍速度很快，即使只剩下一个，不一会就能变出一群来，因此打击它们一定要狠，让魔法师在各类防护魔法和召唤生物的协助下，不断放火球术伤之。

推进到东南角的位置 5，捡得一片钥匙，由暗门回去。在位置 6，拨开一块大石，穿过位置 7 的大门，进入一个地下部落的要塞。获取守卫军官 Dargab 的信任，进要塞见其酋长 Barud。Barud 倒是大方，允许我们自行去拿挖矿工具。虽然他也希望我们清除隧道里的所有怪物，但并不一定要完成。如果打算消灭沿途那些屋子里的敌人，可要留神突然从从屋外涌入的怪物，尤以位置 2 的战斗最为险恶。

在部落要塞位置 8 找到挖矿工具，转至位置 9 挖开石堆。出去，上至河床洞穴出口。前进时提防岩壁里突然冒出的怪物，很快抵达东北角，来自 Luskan 城的邪恶法师已在此恭侯多时，他的战熊相当强悍。对完话后，马上退到后面的走廊，武士抵挡正面，召唤生物卡在后方，将魔法师保护起来，以便他能安心施法。一番苦战，击败这群刺客，由东北角离开。

第四章 地下暗道

地图 17
修道院外



来到雪山上，在位置 2 见到一座旧桥。贴着它的左侧过去（若踏上朽木，将掉落深渊）。位置 3 处则是第二座木桥，另一侧有大量雪人，卡在桥头，轻松收拾它们。钻位置 4 的山洞到上一层的雪地，进入修道院。

地图 18
修道院



门口的僧侣 Salisam 指引我们找住持 Aruma。到位置 2 的房间，向 Aruma 提出通过地下暗道的请求，遭到拒绝。回复 Salisam，他提出两项要求，满足后即可获准经过那儿。

首先是和平夺取 Aruma 的权力。撬开位置 3 的房门，进入妖魔军团特使 Dolon 的客房，在箱里找到秘信。把它交给 Aruma，揭露妖魔军团的阴谋。由于 Aruma 已爱上 Dolon，于是决定和她远走高飞，并将住持之位转给 Salisam。Salisam 让我们接受僧侣的八室考验。在位置 4 下至第二层，接待僧 Morohem 在我们进入每一间考验室都会提供少许暗示。选一名队员（最好是武僧），除去所有物品装备，只身进入考验室。

第一间：墙壁上有五个开关，按照 1、5、3、2、4 的顺序拨动它们。每正确拨动一个机关，就出来几个敌僧干扰。

第二间：走廊两侧各有三个传送门，按从左至右的顺序，上面那排依次设为 1、2、3，下面那排为 4、5、6；站在 1 号台，被传送到 2，出来一个敌僧，把握时机，等绿雾起来时，和敌僧一起站到 3 号台上去，方可被传送到 5 号台；再依法炮制，从 4 号台转到 2 号台，最后站到 6 号台，完毕。

第三间：站在彩色面板上，击败数敌。

第四间：避开多处齿轮装置，与敌僧搏斗，当敌僧头上出现的数字时，调整站位；当数字降低到 2 时，拔腿跑开，那个头顶冒数字的敌僧就会自爆而死。用此法解决掉所有敌僧。

第五间：墙上有数个机关，按之即启动一根横贯房间的酸雾柱。把握时机，使敌僧从酸雾柱穿过，从而伤之。围着房间绕圈，直到敌僧全灭。

第六间：奋力击杀众多蜘蛛，不要到处乱走，以免中了蛛网陷阱。

第七间：墙上有两个机关，只有全部按下，才能过关。将敌僧引诱到蓝色雾台处，将它击倒在台上，去拨动右边的机关，此举将开启左侧墙壁的一道暗门。穿过暗门，将两名敌僧分别击倒在隔壁房间的两个蓝色雾台，再跑去拨第二个机关。

第八间：地板上随处喷发火焰，一边与敌搏斗，一边避开泛红的区域，直至将敌全部击倒。

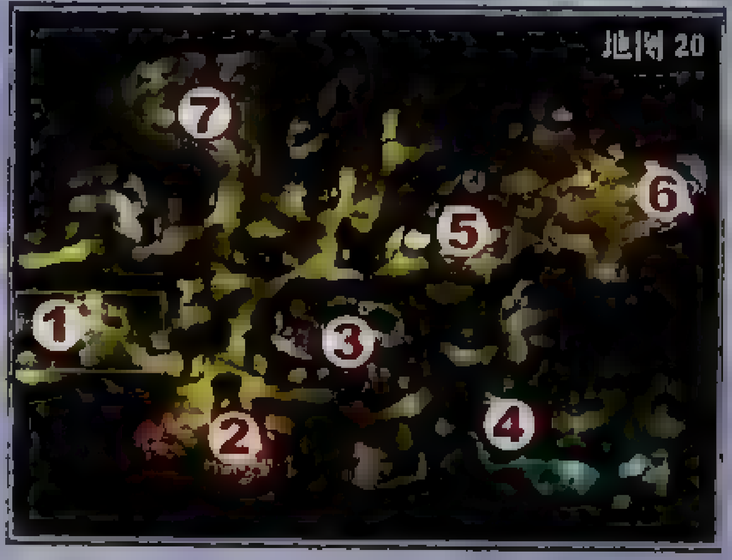
地图 19
地下暗道



结束考验，回到一楼，Salisam 表示祝贺，并开放了第三层地下暗道的门。下至第三层。经过墓穴，绕到北部的出口。刚打开门，便遇上地下部落的那群人，他们内外接应，准备突入修道院。守在通道里，保护好魔法师，用意念控制类的魔法来减轻作战压力。

肃清后，由北部的出口下至地下暗道。进入位置 2 的营地，魔法师 Malavon 讲述了一段故事，请求我们找到并摧毁将 drow 变为蜘蛛人（driders）的机器，以及寻找他的妹妹 Ginafae。洞穴较大，只有在营地方可安全休息。位置 3 聚集着众多强悍的剑蜘蛛，位置 4 的昏暗处则藏着一批刺客，对付它们都可用引诱到营地门口的战术，堵在门口作战。从营地往东，经过几个小水池，击败一群蘑菇怪，在位置 5 遇上两个蜘蛛人（driders），由它们东面的口子进入该族的洞窟。

地图 20
蜘蛛人洞窟

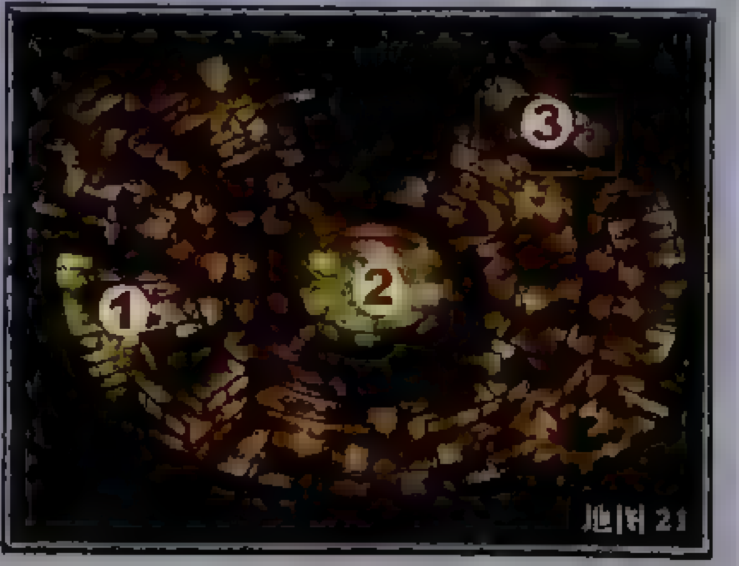


洞窟相当大，道路蜿蜒曲折。蜘蛛人分牧师、武士和魔法师三类，常常从多个不同的方向出现，因此隐身侦察更显重要。若需休整，则应回营地，此区是无法休息的。

在位置 2，击败另一群蘑菇怪；到位置 3 的实验室，遇见女子 Imphraili，她正是变形装置 Viciscamera 的研究者。进位置 4 的洞穴可要特别小心，不仅正面的怪物多，而且身后也会出现大量增援。场景东北部则是变形孵化室，在位置 5 遭到蜘蛛人的前后夹击。肃清之后，在位置 6 见到象心脏似的变形装置。转到位置 7，遇上 Ginafae，劝她迷途知返。在大部分部下被歼灭的情况下，她的信心动摇了，最终答应回去。

之后，去对付位置 6 的那个变形孵化装置。它不吃任何魔法，对物理攻击的免疫力也强。强制攻击它两下，马上退开，避开它施放出的毒雾，着手对付 Imphraili 的增援。最后集中武士和召唤生物猛砍那个变形装置，击毙它后，回到营地，将情况告诉 Malavon。这时候 Ginafae 不仅回来了，而且还变回了人形，我们也因此获赠一些珍贵的宝物。

地图 21
Zhinda 要塞



我们现在赶到东北部的大门前（位置 6），开始击杀那些精神奴隶。由于敌人数量众多，可以尝试通过退却的方法来拉长战线，同时派出

召唤生物去缠住敌人的魔法师。消灭他们后，Zhinda 要塞的大门开启。这时请准备好一些防御精神控制的魔法，比如 mind flayer 术。进入 Zhinda 要塞，马上就会面对一场滔天恶战，注意，此处的敌人大多擅长精神控制类魔法。所以，如果没有事先的准备，队员的反戈一击可会让我们吃不了兜着走。只要能够防住这一威胁，再加上在召唤生物的协助，取得此战的胜利就不会是太困难的事了。

接下来从西南角出发，我们的目标是东北角的位置 3，大家注意整个场景呈中心对称。在中央圆形大厅里（位置 2）可以看到有一个奇特的大脑样子的生物，它的精神控制类魔法非常强，建议最好先行避开，在走廊里干掉其喽罗后再冲进去砍翻它，魔法对它基本上无效。在四周的走廊探索时，有一些发闪电的装置挺烦人，给武士施加防闪电术，持锋刃型武器攻击它。

最后推进到位置 3，一个小头目仍试图阻拦，不妨用大脑怪已死的事实吓走她。从要塞出来后，遭到一支由两个魔法师率领的妖魔军团部队的拦截。此时派出召唤生物去纠缠敌魔法师，武士们则围在一起，注意保护好魔法师和弓兵，奋力抵挡住四周涌上来的大批敌人。最终获胜后，在飞船边见到 Oswald，得知现在十镇区的形势较为稳定，随即乘飞船前往 Kuldahar 镇。

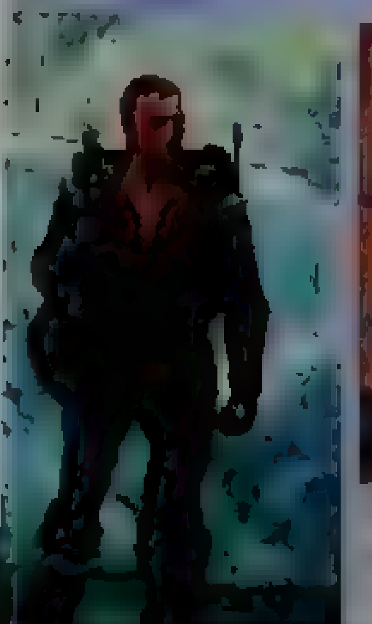
第五章 龍之眼

地图 22
Kuldahar 峡谷



飞船降落在 Kuldahar 峡谷。但我们来晚了，村镇已被妖魔军团侵入，敌头目 Hiepherus 也正在村口"迎接"我们。此区的敌人主要是各类亡灵，其中 wraith 对某些攻击免疫。让牧师施展 turn undead 术，可大幅度减轻作战压力。

逼退 Hiepherus，到位置 2，撬锁进入了望塔，遇见 Jermsy 和 Nathaniel，得知 Hiepherus 的行踪。出门到位置 3，Nathaniel 已打开封印，由传送门转至一片墓地，消灭大量亡灵，在其东北钻入 Hiepherus 的藏身处，击毙之。返回了望塔报信，Jermsy 请我们寻找几天前外出报警的 Gerbash。往东前往 Kuldahar 镇。





地图 23
Kuldahar 镇



镇里密布各类蛇人怪。在位置 2 的小屋里可睡觉和买卖装备。到南部的位置 3，大德鲁伊 Iselore 在此独力守护着心石，他请求我们切断蛇人怪从 Chult 丛林的增援通道。先去位置 4，寻得躲藏在房屋里的矮人 Gerbash，帮他疗伤，将了望塔的钥匙送回给 Jermsy。接着去位置 5，穿过传送门，抵达 Chult 丛林。

地图 24
Chult 丛林



在丛林的位置 2，一群敌牧师正在学习教义，歼灭之，在附近搜集得到四个宗教物品。到位置 3 的圆台，下至 Chult 神庙。

地图 25
Chult 神庙



神庙很大，于房间和走廊中弯来绕去，提防陷阱机关。先去位置 2 的龙雕像祭坛，取出四颗心脏。位置 3 处埋伏着一群刺客，头目 Ojaiha 擅长将人打晕。位置 4 有多块砖从地面或墙上凸起，一通乱按使它们全部嵌下去，打开秘室门，搜刮得到多件属性+4 的武器。

绕至位置 5，解除火坑机关，卡在位置 6 的房间门口，消灭聚集在那的众敌，其头目 Inhatri 很强，多种攻击对它都无效。敌人另一个重兵集结的地方是东南部的位置 7，在前去途中需解除位置 8 的酸坑陷阱。位置 9 的房间有一个深坑，拔动走廊里地上的机关，使深坑升起，击毙四个无心骷髅，在房间角落拿到第五个宗教信物。

由位置 1 离开。在丛林的位置 3 处，将队员们都调到圆台外，召唤生物则留在圆台上。在四周的五个小座上安放宗教信物，引出传送门的守护者大黑龙。它不受任何魔法影响，只能一通猛砍对付它。以召唤生物吸引其注意力，武士队员从旁攻击，魔法师则施展防邪恶术、Mass haste、移除恐惧术等。获胜后立即恢复全血，不要停留，赶紧去位置 1，走传送门离开丛林。

回到 Kuldahar 镇时，敌人正欲强夺心石。此战比较漫长，敌人数目极多，分批从不同方向袭来。坚守到最后，听 Iselore 讲述妖魔军团的首领 Isair 和 Madae 兄妹的不幸遭遇，再动身往东，抵达龙之眼洞窟（dragon's eye）的入口。深渊窄桥上密布陷阱，另一侧是蛇人族的大法师 Izbelah。以召唤的生物牵制住她的注意力，队员一路解除陷阱，冲过去围攻，将她逼走。钻入洞窟，它共分四层，前三层的事件联系紧密，需同时参照三张地图。

地图 26
龙之眼洞窟一层
地图 27
龙之眼洞窟二层
地图 28
龙之眼洞窟三层



第一层。洞窟里的敌人主要是各类蛇人怪。在入口往南，遭遇众多小飞龙，歼灭之并捡四块龙牙。到位置 5 击败一群亡灵守卫，那儿的箱子里藏有许多好装备。位置 4 通第二层的一个封闭洞穴，稍后再去。绕经场景西北，到东部的位置 2，这儿是刑讯室，在拷问床的右上角拨动转手，打开南面的牢房门。

去位置 3，遇见学者 Nheero，他不惜自愿被俘，以期发现蛇人族变形的秘密。答应帮他寻找失散的同伴 Mandal。劝其它囚犯去西南角取武器，之后可请求他们协助作战。Nheero 隔壁房间的那个魔法师囚犯是个疯子，其隐形没办法破，要么先下手为强干掉他，要么离开场景睡一觉再来对付他。击毙他后拿到 5 颗火玛瑙石（fire agates）。

到位置 6，蛇人族头目 Grishum 率众抵抗。避其锋芒，分批诱敌歼灭。在蛇神雕像前发现四个灯座，另在右侧隔壁洞穴还有一个。在灯座上各放一颗火玛瑙石，蛇神 Sseth 的雕像即一分为二，露出通第二层的入口。

在第二层需特别提防敌魔法师，其隐身后再施法的战术令人头疼，由牧师施展 invisibility purge 术或由魔法师施展 see invisibility 术使之现身。往右到位置 2，派一人沿隧道而下，位置 2 处滚下一颗巨石，避开它，再继续下到位置 3，见到 Mandal 的尸体。返回第一层的位置 3，将情况告诉 Nheero，他就请求我们去完成 Mandal 的任务：造一瓶假变形药水。

下第二层，杀至东南部的位置 9，解除陷阱，下至第三层。肃清所有遇见之敌，其中在位置 8 遇上大量毒蛇和 mustard jelly。躲在通道里，以召唤生物在前挡着，魔法师施展火球术，因为只有火系法术方能快速有效地杀伤 mustard jelly。探索后，发现没一扇门打得开。去位置 9，解除陷阱，拿到 Mandal 的剑。

上第二层，在位置 2 附近找到 Mandal 的魂魄，将剑给它，它即带我们在场景中四处"参观"，之后它才安息。上第一层，由位置 4 进入第二层的封闭洞穴（位置 4），在地上捡得 Nheero 自制的药草。回到第二层的入口，往西杀过去，在位置 7 遇见 Nathaniel，可在他这睡觉和买卖装备。

南面的空旷洞穴里聚集着大批怪物，尤以从地狱里被召唤来的红魔难打，它们的各类免疫力都很高。以诱敌、堵口了的战术消灭敌人，推进到位置 5。这儿是实验室，搜得一页炼药的说明书。

上第一层向 Nheero 咨询，再下第二层，到位置 6，碰上实验室人员 Dhey。消灭他的护卫，在位置 5 追上他。实验室里有三张桌子，呈品字形，在上方的桌子里，拿出真药草，将 Nheero 的自制药草放进去，再逼迫 Dhey 启动机关。过了一会，炼出一瓶假变形药，取出，让炼金技能高者（alchemist）携带炼药说明书，到位置 6 拨开关，再炼一瓶假药水。取出假药草和假药水，将真药草放回去（次序不可错）。在左边的桌子里，放入一颗龙牙，拨位置 6 的杠杆开关，炼出毒药，如此重复，炼出四瓶。

上第一层，将假药水给 Nheero，他约我们到第二层见面。下第二层，在位置 8 见到已变形为 yuan-ti 的 Nheero，此时他不让我们打搅。下第三层，位置 10 的通道已开放，穿过它，肃清位置 2 和位置 3 处的众敌。小心铁 golem，只有重击型物理攻击才对它比较有效。位置 7 处是一道拱门，拱门正中的蛇眼将任何人拒之门外。让一名队员喝下假变形药水，变为 yuan-ti，穿过该拱门，在房间尽头触摸书架上的烛台。返回位置 8，发现位置 11 处的吊桥已放平了。

召唤出生物卡在桥边，诱出桥另一侧的火精灵，以召唤生物挡住它们，魔法师在后面施展酸系攻击魔法，牧师则视情况不断召唤生物，从而将大队火精灵都消灭于桥上。进入屋子，在位置 6 见到一个小男孩。他说与母亲 Jzbelah 失散，而 Jzbelah 不就是在洞窟门口阻挡我们的大魔法师吗？

上第二层，在位置 8 见 Nheero，他希望进一步深入研究。于是转到位置 5，他仍嫌资料不够，又相约于第三层位置 2。睡一天觉再下至第三层的位置 2，Nheero 才透露研究结果。去位置 6，直面那个小男孩，揭露他就是洞窟的大牧师 Thorasskus，他即变回为蛇人之身。在讲述了与妖魔军团结盟的来由后，他召唤出众多毒蛇发动攻击。激战中 Thorasskus 趁乱溜走，消灭众蛇，到房间的东南角，钻入透风的洞口，出现于位置 4。出门，回到位置 8，在此彻底击败 Thorasskus。

接着，到场景的四个角落，即位置 2、3、4、5，各将一瓶毒药放入那儿的水池中，完成对 yuan-ti 水源的污染。最后到位置 12，铁门已开启，下至第四层。

地图 29
龙之眼洞窟四层



以顺时针方向沿场景边缘绕至位置 4（位置 3 有塌方），用四根绳索修好木桥（若没带那么多，稍微修一修也能过去，大不了摔伤）。刚过桥，即看见 yuan-ti 族的判官 Venomin 在一番悲叹后跳入熔浆自杀。

转到位置 2，花钱坐亡灵船夫 Archon 的渡船，依次到位置 5 的哨所、位置 8 的外交使馆、位置 6 的王宫、位置 9 的半球剧院和位置 13 的屠杀场出口，与使节 Jasper、大眼怪 Zil-lyor 及各个生物交谈，了解到事件的大概情况。一番苦战，干掉大眼怪 Zil-lyor。

走位置 13 的屠杀场出口，竟然回到了一天前的第四层！仍转至位置 2，乘渡船先去哨所，与国王 Lothar 交谈；再去使馆见 Jasper，这才能够前往位置 7 的 Pyros 府第。到那，正好看到 Venomin 暗杀 Pyros 的那

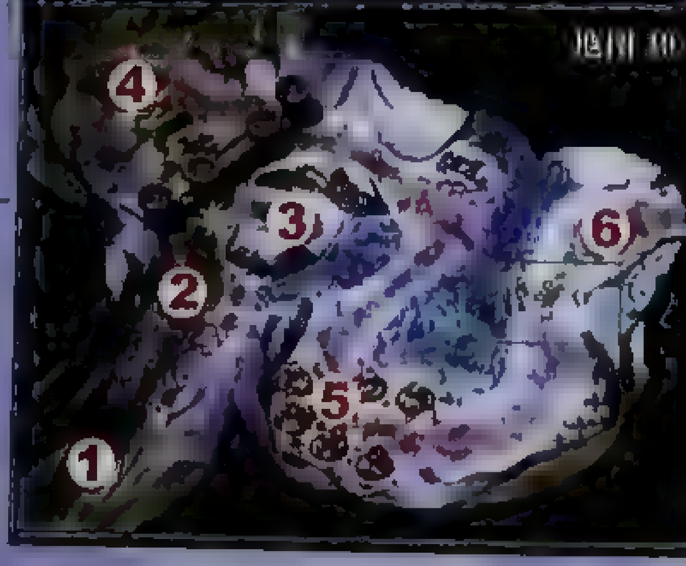
幕。再去使馆，目睹国王 Lothar 的毁坏行动和 Venomin 的自杀。然后去半球剧院，转到位置 10，观看 Lothar 派人队火精灵去暗杀 Thorasskus 的动画。再转到哨所，看见蛇人族的部队从传送门赶来，与第四层的生物发生激战。消灭场景中所有敌人，击倒 Lothar，转到位置 13 的屠杀场出口，穿过它，回到了两天前！显然，我们陷入了一个时间逆流怪圈。

坐渡船到 Pyros 的府第，看到 Pyros 答应 Venomin 明天释放 Izbelah。转至位置 11，被关押着的 Izbelah 向我们求救。到剧院，观看火元素的演出。演出进行中，碰巧看见 Lothar 暗杀了 Izbelah，并使其死得象是逃跑时不慎掉入熔浆湖。到 Lothar 的王宫，看到 Lothar 诬陷 Izbelah 的死是 Pyros 的阴谋，Venomin 于是动了暗杀 Pyros 的念头。

由位置 13 回到三天前，场景中连接起来的地方又增加了。到剧院，观看对 Izbelah 的审判。转至使馆，使节 Jasper 表示不认识大眼怪 Zdlyor。以 coldcone 术消灭位置 12 处的火鸟群，乘船到那儿拾得一把好剑。到位置 6，通过与 Lothar 的交谈，确定是 Izbelah 所施展的魔法导致了这个时间陷阱。

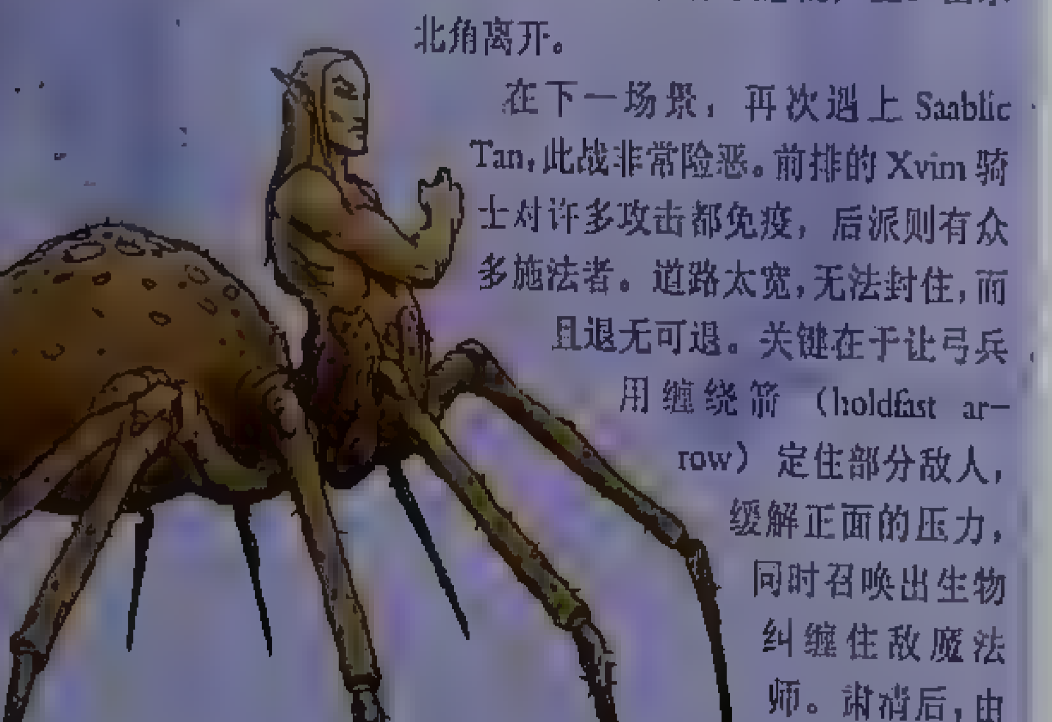
由位置 13 回到四天前，以最快的速度冲到位置 2，乘渡船到使馆，击毙坚持要施法的 Izbelah，从而消除时间陷阱。到位置 13，被传送到冰殿，原来是 Nathaniel 受深渊魔鬼的追击而逃到冰殿，将我们召唤出来抵御怪物。怪物比较分散，因此作战不难。仔细搜查各屋，消灭该层的所有怪物，即达到目标。由东面的楼梯离开。

地图 30
屠杀场



抵达屠杀场（fields of slaughter），这儿天色总是昏暗的。一进来，就遇到红衣巫师 Saablic Tan 的率众拦截，苦战后将他赶跑。前行至位置 2，遭遇大鼠人强力武士的拦截，以酸系法术打击他们。对其头目 kratuuk 需用锋刃型武器才可有效伤之。获胜后搜得钥匙，在位置 3 救出两个牧师。

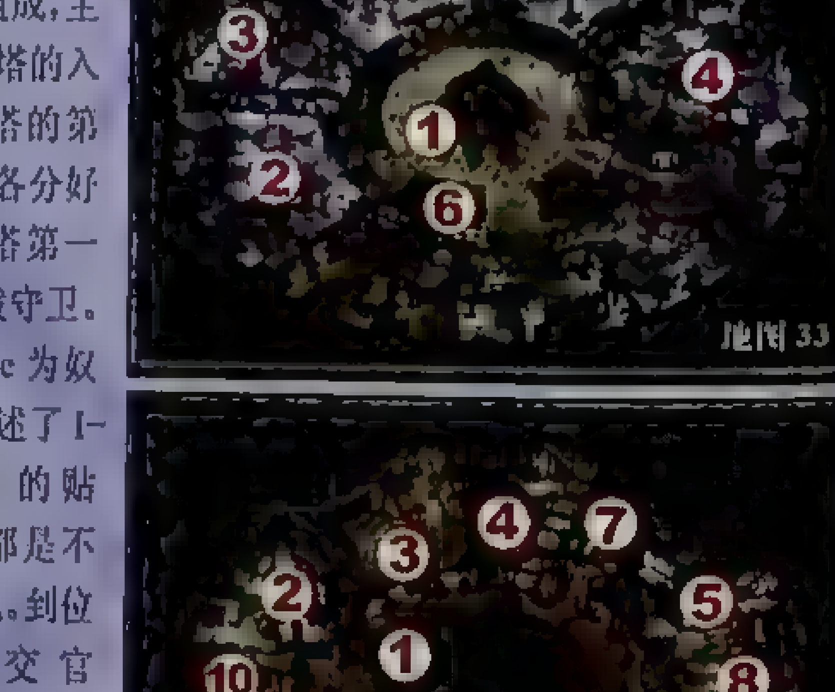
经过位置 4 的要塞区，突破数批拦截，蜿蜒推进到位置 5。在这儿遇到一个尸巫，它手下的亡灵弓兵攻击力很强。队伍撤退，以拉长战线的战术消灭众喽罗后再对付尸巫。以召唤生物吸引它的注意力，施展酸系的大面积杀伤性魔法，方可伤得到总处在隐形状态的尸巫。由东北角离开。



在下一场景，再次遇上 Saablic Tan，此战非常险恶。前排的 Xvim 骑士对许多攻击都免疫，后派则有众多施法者。道路太宽，无法封住，而且退无可退。关键在于让弓兵用缠绕箭（holdfast arrow）定住部分敌人，缓解正面的压力，同时召唤出生物纠缠住敌魔法师。肃清后，由尽头前往伤手塔（Severed Hand Tower）。

第六章 伤手塔

地图 31 伤手塔第一层
地图 32 伤手塔第二层
地图 33 伤手塔第三层
地图 34 伤手塔第四层



伤手塔大门口守着两个妖兽（chimera）。我们试图混进去，却没能骗过守卫，仅意外获知外交官 Xavier 的作用。战斗一开始，两妖兽就发出强烈的火球，避无可避。派两人顶在桥头，消灭守卫后过桥，进入伤手塔。

它由主塔和支塔两大部分组成，主塔分四层，支塔的入口则都在主塔的第四层，它们也各分好几层。在主塔第一层，干掉一拨守卫。位置 3 的 Jerre 为奴隶们诉苦，描述了 Isair 和 Madae 的贴身魔鬼保镖都是不死之身的情况。到位置 4 见外交官 Xavie，得知妖魔军团与十镇区的战争其实归因于 Bryn Shander 镇的愚蠢行为。向 Xavie 提及奴隶之事，他震惊之余挂冠而去，临走前送给我们外交护照，这样我们就基本能在塔内自由行动了。

位置 2 的女孩 Ysha 因送错了文件而非常焦急，到第二层的位置 5 找 Kav，可帮她度过难关。位置 5 的 Vashti 为食物被盗之事而烦恼；到第四层找位置 2 厨师，厨师拒绝提供更多粮食，回复 Vashti，并在其安排下躲在暗处，看到小偷的偷窃过程；到位置 6，抓到该小偷，原来是个会隐形的怪物，成功劝它不要再偷粮食，再回复 Vashti。从位置 7、8 都可上第二层。

第二层的位置 3 是图书馆，从中找到魔法师 Zaem 的日记。拿着它与位置 2 的馆长 Cedrin 交谈，获知一些关于 Zaem 自杀的线索。到位置 5，询问 Zaem 的学生 Kav，他鉴定出该日记是伪造的。

上至第四层，在位置 4 与 Zaem 的情妇 Jaebrilla 交谈；再下至第一层的位置 6，那个隐形生物就是 Zaem 的实验品。通过与这三个角色的交谈，发现他们都不知道 zaem 究竟在研究什么，但 Cedrin 却知道，因此当质疑 Cedrin 时，他承认了因嫉妒而暗杀 Zaem 的事实。到该层的位置 8，将情况向魔法师头目 Vese 汇报，他即严惩了 Cedrin，最后将消息告诉另外三个相关角色。

另一分支任务是：位置 10 的 Roga 希望治愈 Vylu 的神智不清，在位置 4 找到她，确认病情，到第四层的位置 5 找牧师 Eradru 求得一瓶药，带给 Vylu，治好她的病，再回复 Roga。位置 7 的牧师 Garuk 所守护的紫球是本质球（globe of essence），在位置 6 找得 Garuk 的日记。

第三层主要是战斗，在位置 2、4 处消灭众多深渊魔鬼，战斗比较艰苦，需提防敌人从侧面迂回。另外，地上、门口多有机关陷阱。肃清后在位置 4 发现一个奇怪的水池。位置 5 是孪生双魔 Isair 和 Madae 的寝宫，两个不死魔鬼守在那儿，别与它们动手。上第四层，在位置 5 见到牧师 Drothan，拿出 Garuk 的日记和他聊，得知神圣标志和本质球的秘密。位置 6 是兵营，别进去招惹敌人。

在位置 3，Riki 讲述了除掉兵营里的军队的方法。需找三样东西：毒粉（virulent agent）在第二层的位置 5、Kav 的房间；粘合剂（bonding agent）在第三层的位置 3；魔鬼的污血在第二层的位置 6，击毙几个被魔法师召唤出来的魔鬼，从地上捡得。凑齐后，到第二层的位置 9，将遭到里面之敌的攻击。卡在门口，召唤出生物投进屋里，并往房间里施展酸雾术等法术，另需以武士提防右侧，消灭从位置 8 赶来增援的几个魔法师，包括 Vese。肃清后进屋，在实验台放入那三样物品，得到一瓶毒药。转至第四层的厨房，将毒药放进军队的食物堆中，当厨师去送饭时，所有士兵都被毒杀。

Riki 讲述下一个目标：切断 Isair、Madae 与邪神 Xvim 的联盟。根据其线索，由位置 7 的通道上战塔。一楼是牢房，关着三批人。地精 Puddy 就是那个糊涂城镇的使节，答应帮他逃出去。怪物形状的那位是修道院的前住持 Ormis，他因拒绝与妖魔联盟而遭此不幸，需从主管牧师 Tyrannar 处找解药。第三位是牧师 Toral，他讲述了举行仪式和净化塔里水源的方法。举办仪式需要四个物品，现分头寻找。

上二楼，歼灭刑讯室的狱卒，搜得苦难镣拷（Torals Bonds of Suffering）和死猫。上三楼，通顶层的门开不了。下至主塔的第一层，在位置 3 找 Jerre 要得苦难的眼泪。上第四层，由位置 8 的通道上牧师塔。牧师塔的一楼由 Yquog 把守，以死猫相激，削弱其战斗力。歼灭后，上二楼，干掉守卫，地面有个圆形的传送机关，需所有队员各携带一个 Xvim 的神圣标志才起作用。上三楼，Tyrannar 正在这儿布道，以 symbol fo fear 术令众敌混乱，歼灭之，搜得多枚 Xvim 标志，给每名队员各发一枚；另找到第三个仪式物品：Madae 的奖章。回到二楼，站到中央圆盘上，传送至四楼的中间房屋。四周的门开启，分别冲出强力武士，退到楼梯口，击败 Tyrannar 及其手下。搜索该层，找到变形解药，转至战塔一楼，使武僧 Ormis 变回人形。

主塔第四层位置 10 的通道通巫师塔，入口需解谜题。场景中五个传送门，按照顶、右下、左上、右上、左下、顶的顺序点六下，画出一个五角星形，即进入巫师塔的一楼。上至二楼图书室，在上层隔间找到第四个物品：Ilmater 全书。

上三楼，与塔主 Orrick 交谈，得知他们与妖魔军团的微妙关系和他所正在研究的一项强大魔法。他透露了辐射水池的秘密，还同意将 Puddy 传送走。回战塔一楼，将消息告诉 Puddy，他即自行去找 Orrick。转至牧师塔一楼，点 Ilmater 的神像，当试图把物品放到神像台举办仪式时，邪神 Xvim 神像劝阻我们，并打算抛弃孪生双魔而和我们结盟。此时玩家可以选择，但笔者拒绝了他的建议，而与他派来的肉身作战。在缠绕箭的帮助下，此仗并不太困难。先消灭众生物，再以锋刃型武器围攻 Xvim。击倒 Xvim，继续进行仪式，获得一瓶圣水，Xvim 的神像倒塌，将消息告诉 Toral。回主塔第四层找 Riki。他说来自 Cabal 的半龙族使节很快就会抵达。必须阻止他们与妖魔军团的联盟。到第三层的位置 4，将 Ilmater 圣水放入辐射池，使之得到净化。再下到第二层的位置 7，击败守卫，摧毁本质球，使孪生双魔的贴身保镖失去不死之身。下至一楼，干掉守护魔鬼，与 Jerre 交谈，解放所有奴隶。

上战塔的三楼，军官 Stubnok 透露了进入顶部平台的线索。由主塔第四层位置 9 处的通道，上军官塔，直至顶层，遇见军官 Pulu 和半龙族的使节。欺骗未成，只好强夺，击败两人，拿到战塔顶层的门钥匙。回到 Riki 处，做最后的调整，最好能给各人都配备属性+5 的武器。

上至战塔的顶层，正赶上双方的使团在谈判联盟事宜。由于场景狭小，又遭敌前、后夹击，非常局促。用缠绕箭（holdfast）协助作战，并马上召唤出生物。一场恶战，肃清它们，搜刮得到几件属性+5 的武器。调整魔法，睡觉，给队伍施展防护型魔法，下楼，被孪生双魔的使节“请”至主塔第三层的位置 5，进行最后的决战。

Isair 和 Madae 都具有极强的物理和魔法免疫力，只有属性+5 的武器才有可能伤得了他们，魔法方面的唯一弱点是 Madae 受链状闪电术的影响。战斗开始后，立即让一名速度快的武士和我方魔法师到右侧的大厅去对付敌魔法师，牧师和另一武士到左边对付另一敌魔法师，第三位武士冲上前去，纠缠住孪生双魔身后的第三位敌魔法师，以阻止这三人源源不断地召唤出生物。中央只留下弓兵射缠绕箭，但不要浪费在 Isair 和 Madae 身上。

幸运的是，武僧 Ormus 带随从赶来助战，他们提供了非常有力的支援。消灭喽罗后，和武僧们一起上前，围攻 Isair，魔法师则先对 Madae 施展 lower resistance 术，再连放链状闪电。当孪生双魔中有一位快被打成重伤时，他们就退却到位置 4 的水池处。但那儿已被净化，所以他们无法疗伤。

现在给队员加血，开门之后就立即会被传送到水池边，开始第二阶段的战斗。

此时不可恋战，马上往左过桥，卡在桥上，抵御喽罗。过程中多用缠绕箭，延缓敌人的步伐。若孪生双魔隐身，则让魔法师施展 see invisibility 术使之现身。此战关键在于引一个、打一个。在消灭了喽罗后，派速度快的队员引开 Isair，到其主殿里兜圈子，其它队员则在召唤生物的协助下围攻 Madae。注意保持以召唤生物吸引住 Madae 的注意力，武士则持+5 的武器从旁进攻，牧师加血照应。这样，只需关注兜圈子的队员与 Isair 保持若即若离，Madae 的没落就只是一个时间问题了。

当她被打成临死状态时，塔主 Orrick 出现，施展他所研究的强大魔法，将孪生双魔拖下了 Limbo 空间……■



文 / 木头



Luskan

Luskan 是一座海港城市，现在这里也不太平，匪徒横行，不知又出了什么乱子。在城西边的神庙我见到了 Aarin，可是没看见 Aribeth，也不知道她在什么地方。Aarin 说邪恶力量巢穴最有可能在神庙北边的神秘塔（The Tower of the Arcane）内，但此塔不是一般人可以进的，只有持特别通行证才可入内。通行证只有城市的 high captain 才有，Aarin 让我务必要搞到一张。

Luskan 共有 4 个 high captain，他们为争夺地盘彼此混战，已有两个 high captain 在混战中挂掉了，剩下的是 Kurth 和 Baram。Kurth 的地盘在码头一带，而 Baram 由于最近战斗失利，被追躲进了下水道，我不喜欢乘人之危，所以我选择对付 Kurth。

通过城市西南的 Kurth's Quarter 来到码头，发现 Kurth 已在桥上等着我，他让我去杀 Baram，我当然拒绝了，之后一场混战不可避免，Kurth 见势不妙，慌忙逃进东北的巢穴中。和 Kurth 最后的决战绝对是场恶战，K 他和手下的三个帮手都很厉害，如无获胜把握，可施展隐身术潜入 Kurth 书房将通行证偷出来，偶第一次爆机用的就是这种方式。第二次故地重游，偶已经是 20 级法师了，掌握几乎所有的法术，装备有最好的道具，还是费了一番周折才把这帮家伙搞定。

将通行证交给 Aarin，他会伪造一番，把名字换掉，一般人是看不出来的，至少神秘塔的警卫看不出来。8-）

神秘塔（The Tower of the Arcane）

假通行证很容易就骗过了大门警卫，可是在进塔时被此处的警卫看出了破绽，不过已经太晚了，现在没人能阻止我进入神秘塔了！在塔一层，见到许多机器人一样的盾牌警卫（Shield Guardian），不过这些家伙大都对我没有敌意，所以偶也没有去招惹它们。不过有个房间的盾牌警卫对我很不友好，当然它的下场是很悲惨的，活活～在房间的小柜子里找到一把房门钥匙，可以打开通往一层传送点的大门。

通过传送点来到了二层，对于三层以上，必须先找到相应层数的传送石，这样传送点才会把你带到该层。在二层可以找到不少传送石，你重点搜寻的是六层传送石，在二层的一个房间里可以找到。在六层，发现一个地板和箱子上都有陷阱的小屋，箱子里有一块通往九层的传送石（Pinnacle Portal Stone）。

在九层有个奇怪的家伙，名叫 Arklem，原来是这座塔的主人。不过现在塔已被邪恶的 Maugrim 强占，他也被法术困住。把四个房间里的火盆摧毁可以解除魔法，将 Arklem 解脱出来。作为报答，他为我打开通往塔顶的大门。

在塔顶我发现一幕惊人的场景：Aribeth 竟然和大魔头 Maugrim 在一起，他们正预谋攻打无冬城，难道 Aribeth 叛变了？真让人难以相信，得赶快回去把这个重要消息告诉 Aarin。

我最不愿意看到的事情终于发生了，Aribeth 确实叛变了，她把无冬城的防卫情况都告诉了 Maugrim，并亲自出任 Maugrim 黑暗大军的总指挥，准备攻打无冬城。



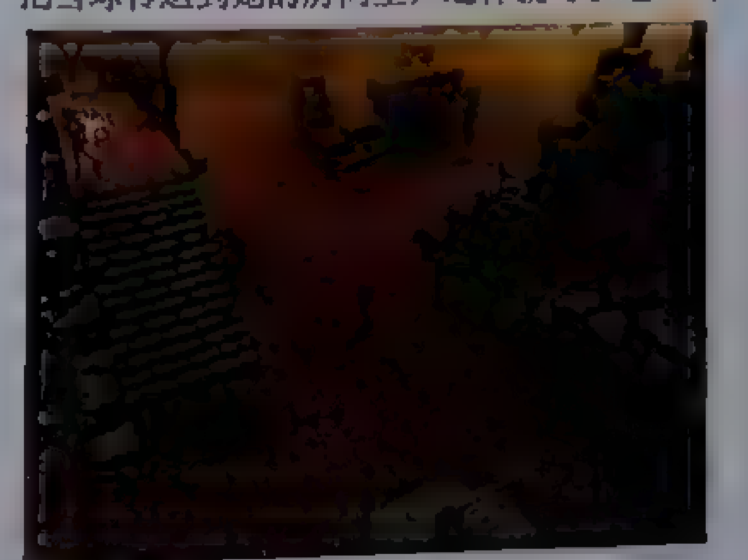
局面日趋明朗，Maugrim 和他邪恶军队即将向无冬城进发，而且他还获得了 Aribeth 和远古恶魔 Morog 的帮助，看来形势危急。Aarin Gend 把指挥所临时搬到了无冬城北面的小村庄 Beorunna's Well，我现在的任务就是要尽快找到三块 Words of Power，据说这是对付黑暗大军最后的希望。Aarin 让我去找 Lilian Cambridge，一个考古学家，她可能知道 Words of Power 的下落。她是个酒鬼，现正在乡村的酒吧里喝酒。

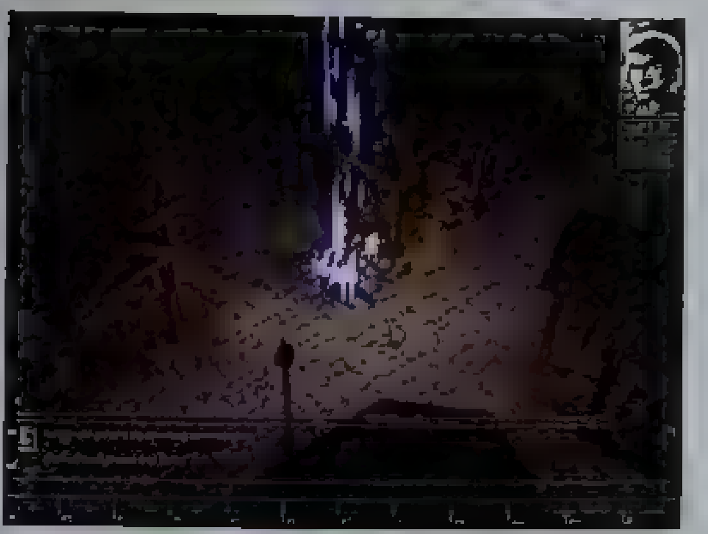
在酒吧找到 Lilian，她又喝得酩酊大醉，我把来意告诉了她，她很爽快地答应了，条件是帮她找回被人骗走的雪球（snow globe）。

Coldwood

Coldwood 在 Beorunna's Well 的北面，有条路通往巫师的地下城（Wizard's Dungeon），另一条通往墓地，我现在要去的是地下城。在地下城发现骗走 Lillian 雪球的坏蛋 Nax，他正被关在牢房里，真是罪有应得！

在地下城西北的一个房间里，我发现了四面铜锣，上面分别刻有美洲狮（puma）、狗（dog）、熊（bear）和龙（dragon）四种图案，以这个顺序敲击铜锣，里面的房门就会打开，雪球就放在中间的祭台上。拿着雪球去见 Lillian，她终于说出了雪球的秘密，一块 Words of Power 就放在雪球所产生的世界里。Lillian 把雪球传送到她的房间里，这样就可以进入雪球世界了。







雪球世界冰天雪地，dryads 部落和 dwarves 部落正爆发一场战争，不过我对他们的战争不感兴趣……在地图中部，我发现一个山洞，里面住着一条白龙，我在游戏中第一场屠龙战役打响了，在使用召唤石 N 次之后，白龙终于被打倒了，在箱子里有我想要的东西——Words of Power。这时 Words 的奴隶 Haedraline 出现，她告诉我一些关于 Words of Power 的消息。

Moonwood

接下来要搜索的地区是 Moonwood——一个危机四伏的丛林。在深处有一条路通往世界屋脊（the spine of the world）。世界屋脊最北方是火巨人巢穴（Fire Giant Lair），这是我要去的地方。

顾名思义，火巨人巢穴的住民是火巨人，这些家伙比较耐打，要小心应付。巢穴一层有东、北两个出口通往火巨人领地（Fire Giant domain），在东边的火巨人领地，我发现了通往 Klauth 巢穴的入口。Klauth 是一条红龙，收藏有一个 Words of Power。不过去 Klauth 的巢穴，得先打败火巨人之王 Skrogg，他有一件开启通往 Klauth 巢穴大门的护身符。

Klauth 的实力在游戏 Boss 中绝对数一数二，如果没有把握击败他，可以选择接受他的条件，用龙蛋来换 Words of Power，当然我仍然选择了屠龙。Klauth 对火系魔法免疫，只有冷冻系魔法才能造成伤害，在施展魔法前，应先召唤一个生物帮你堵枪眼，要不 Klauth 一巴掌拍下来，你也差不多挂了。魔法用完后，应立即用召唤石返回神庙休息，而 Klauth 的生命点是不会恢复的，因此它的倒下只是时间问题。

在龙尸上可以找到一把房门钥匙和龙头，在房间的箱子里找到了第二块 Words of Power。提示：在 Klauth 巢穴上方是蓝龙的巢穴，可以先去那里看看，蓝龙要比 Klauth 容易对付多了，消灭它后，拣起水池内的龙珠（dragon sphere），把它放到中间的祭台（pedestal）上，则可以变成死龙珠（Dead Dragon Sphere）。把死龙珠交给 Klauth，会立刻使他遭到重创。死龙珠必须在谈话时交给他，交战后他是死活也不会要的。

Fort Ikard

Fort Ikard 在 Beorunna's Well 的南边，无冬城的盟军正和 Maugrim 的黑暗大军激烈交战中。我当然不能坐视不管，帮着盟友将这帮讨厌的家伙都打发回了老家。穿过兵营，在 Fort Ikard 的东南角发现通往废墟的入口。废墟地图很简单，只有一个通向创造种族废墟（the creator race ruins）的洞口。

创造种族废墟是个不大的地下城，充斥着沸腾的岩浆，还有一些令人头疼的敌人。地下城最重要的三个位置由三个巨大的机器人（golems）把守，它们目前是无敌的，任何想击败它们的想法都是在浪费时间。在废墟中部有扇小门通向废墟花园，在这里我见到了 Sapphira，一个有点神经质的女巫师，她让我到过去为她种一粒种子，并告诉我如何穿越时空。

来到废墟的日晷（sundials）旁（废墟中有两个日晷），对着日晷使用 Sapphira 给我的时间水晶（time crystal），来到了 1000 年前的废墟。虽然周围环境没啥改变，但敌人全变了。顺便解决一个后，可以得到一个具有翻译功能的护身符（the amulet of translation），这样我就可以和那些奴隶工人说话了。在废墟东北的囚室里救出奴隶工人的首领 Lokar 和另外两名



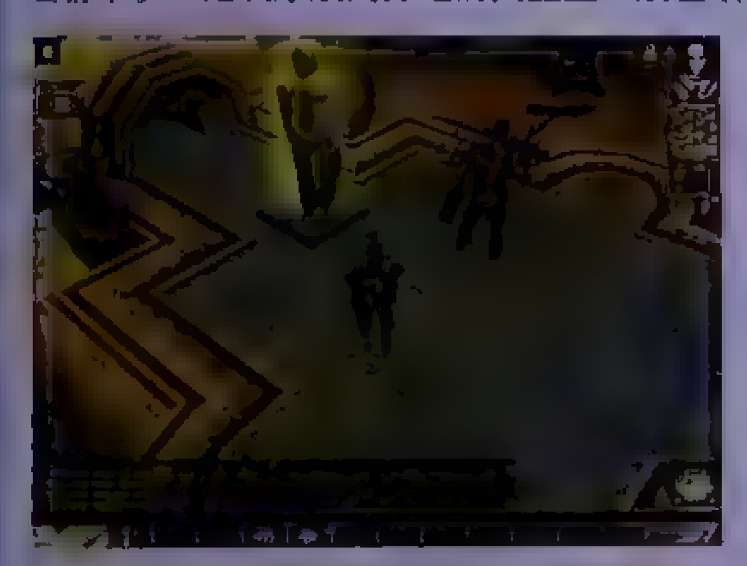


工人，Lokar给我一个戒指作为答谢。在此时的废墟里，那三个讨厌的golems还不存在，相应的位置上只有三名准备建造它们的奴隶工人。我上前劝说他们不要建造golems，但他们不敢，因为这要给创造种族的女王Morag知道的话，他们会没命的。不过他们答应给golems留下一个致命的弱点，我选择的是火，在返回之前我顺便把Sapphira给我的任务完成了。

现在golems不再是无敌的了，用火球术就能把它们全都摆平。它们看守的三个房间里有三道迷题，分别是声音、烟雾和光的迷题。

声音迷题：声音迷题的房间里有四面铜锣，在1000年前的此地，小精灵会告诉你敲锣的顺序，你记下来了吗？顺序是：东南→东北→西南→西北→西南→东北→西北→东南。

烟雾迷题：在烟雾迷题的房间里可以找到三种颜色（红黄蓝）共6包粉末，你需要把这些粉末以一定次序放到旁边的火盆里。放置顺





序如下：红→黄；蓝→红；最后是黄→蓝。

光的迷题：在光迷题的房间有5个水池，中间的水池放有三种颜色（紫、绿和橘红）共6颗宝石，然后随便设置左右两个水池的颜色，根据设置的颜色从中间水池中拣起相同颜色的2颗宝石分别放入前后两个水池中，这里共有三种不同的组合：左右两个水池分别设置成蓝色和红色，或者红色和蓝色，则从中间水池取出两颗紫色宝石分别放入前后两个水池中；如果你设置的是蓝黄（或黄蓝），则取绿宝石；如果你的设置的是红黄（或黄红），则取橘红色宝石，那些没有用上的宝石你也可以取出来卖钱。

三个迷题解开之后，南边的大门打开了，中间的祭台上放着第三块Word of Power，不过必须先打败守卫Balor。它虽然比较难对付，但实力与Klauth相比稍逊一筹。

三块Word of Power都已找到，我回到Beorunna's Well将好消息告诉Aann，而Aann却给我带来一个坏消息：Maugrim的黑暗大军已经开始进攻无冬城，我们必须立即返回无冬城协助防守。



无冬城正处于风雨飘摇之中，除了主城区，其他四个区都已失守，看来主城区陷落只是时间问题。在Castle Never，我见到了Aann和无冬城主Nasher。和Nasher交谈后得知，他把Haedraline关进了牢房，他认为她是一个奸细——她让我们寻找的Word of Power看来只是一堆废物，利用这种方式浪费我方的时间和精力，为黑暗大军赢得进攻时间。但是我不能相信这种荒唐的说法。

在城堡下面的牢房里见到Haedraline，她对自己的冤屈忿忿不平。在谈到黑暗大军时，Haedraline显得有些无可奈何，她认为Maugrim和黑暗大军只不过是Morog的傀儡和工具，现在Morog已经拥有具有无穷力量的源石（the source stone），虽然它是由Word of Power创造出来的，但它的威力要强于Word of Power，更何况Word of Power一共有4块，而力量最强大的一块已经被Maugrim获得，就算收集起4块Word of Power也很难改变目前局面了。Haedraline非常悲观，她甚至后悔不该和自己的女王Morog作对，老老实实做一名Word奴隶算了。但我不会认输，只要有一丝希望就要全力争取。离开Castle Never进入主城区，看见敌人攻城车发射的火球不时地在周围开花，城里居民人心惶惶。

主城区的东南角有个出口通往战争地带（War Zone），在战争地带我遇到了许多Boss级的敌人，其中有些还是无敌的——又是那些可恶的golems！只有将躲在巫师教堂（Wizard's Chantry）内操纵它们的巫师干掉，这些golems才能被摧毁。在战争地带的东南角有一个通往Maugrim巢穴的传送点，但要先干掉把守这里的Balor后，传送点才能使用。

刚进入Maugrim巢穴就遇到了Aribeth，她已经疯了，要杀死全城的人给Fenthick报仇，我极力想使她平静下来，但没有成功，看来战斗无法避免。Aribeth现在的等级很高，又会随时自我治疗，所以很难对付，不过枯萎术对等级越高的敌人效果也越好，最后我变身成一条红龙，一巴掌拍下去Aribeth就慢慢地倒下了，没想到我和她最后的结局竟然是这样……

接下来我必须面对Maugrim，这是一场势均力敌的较量，我们都是20级的巫师（Wizard），掌握的魔法又基本上相同。但我有召唤石，他没有，所以最后倒下的是他，现在第四块Word of Power也在我的掌握中了。返回城堡去见Haedraline，她告诉我四块Word of Power的力量可以打开源石（Source Stone）之门，深入到源石内部在Morag仪式完成之前杀死她，这是目前拯救无冬城唯一的方式。

在城堡的地下城，我见到了Ford，Nasher让他研究我原先找到的三块Word of Power，由于少了一块，所以Ford的研究毫无进展。当我将第四块Word of Power放进祭台（Word of Power Pedestal），通往源石内部的大门打开了。

在源石内部我见到了Asheera，一个长得很象Aribeth的女孩，她送我一件非常不错的护身符。接着我来到了源石的二层——守卫者巢穴，这里由两条龙守卫，一黄一银，等级都很高，多多使用召唤石吧，这是你最后的使用机会了！屠龙战役结束后，你必须好好休息一下，以最好的状态迎接最后的决战。

最后的决战发生在源石的内部圣地（inner sanctum），对手是Morag和她的卫队，这里不允许休息也不能使用召唤石。Morag是无敌的，只有先将她身边正在做祷告的八名保护者（protectors）干掉，她的力量才会被削弱，保护者被干掉的越多，Morag就越容易被击败。

Morag倒下之后，她创造的这个世界很快就会毁灭，我迅速跨进刚刚出现的传送点，来到一个界于即将毁灭的源石世界与现实世界之间的中间地带，在这里我见到了Haedraline。原来那个传送点是她为我临时创造的，她告诉我她将留在这个世界，因为她属于这个世界。最后她为我预测了未来的命运，并提出了忠告。我未来的命运真的如她预测的那样？我不知道，反正现在一切都结束了，我也该好好休息一下了。■





魔幻战国上手指南

文/卜鸿儒

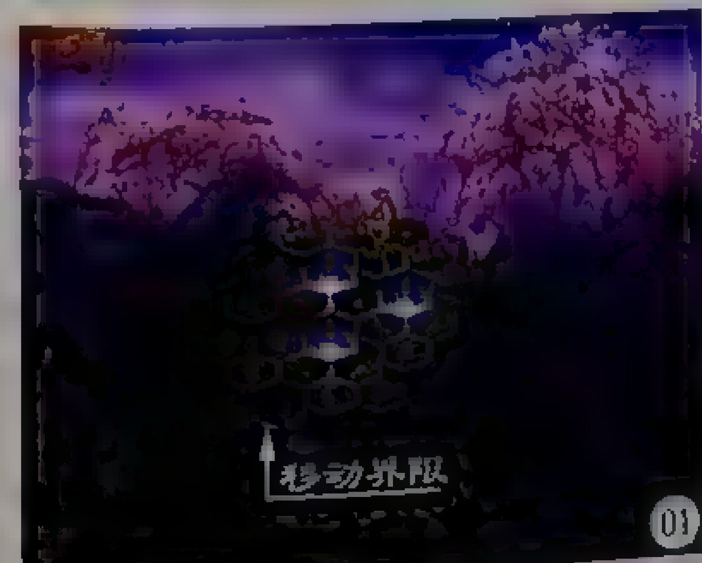
大家好！《魔幻战国》是一款非常有趣的战棋游戏，但是它又和我们平时玩的战棋有所不同，为了能让新手玩家对其初级战术有所了解，顺利上手，特写下这篇小文。

首先要注意，不管是魔幻使还是召唤出来的召唤兽最大的生命值都只有10HP，不管升级状况如何，这个数字都不会改变。所以大家要充分保护好自己的魔幻使，尽量别让他亲自参加正面交战。

下面我将借用剑士来向大家仔细讲解游戏系统。

一、召唤兽属性要记牢

大家注意，亮色的边框是我们的移动边界，我们的魔幻使只能在这个范围内移动，但是在你升级的过程中，这个边框也会相应扩大。当然，移动界限也会和当时所处的地形有关系。（01）



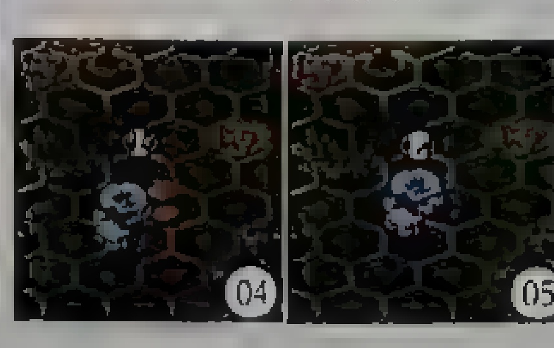
当你完成移动后，将出现这个选项菜单，“待”就是等待下一回合，“攻”就是直接攻击，“术”就是是用法术，“召”就是召唤召唤兽。（02）



召唤兽分地、水、火、天四属性，它们环环相克，天克地、地克水、水克火、火克天。看清自己的属性后，便可以非常容易的解决敌人，因为顺属性攻击对我们非常有利！（03）



现在大家看图示，在第一幅图中，因是逆属性攻击，所以对敌伤害只有小小的1HP（04），但在后面的顺属性攻击中，只要一击就可达到8HP的伤害了。（05）

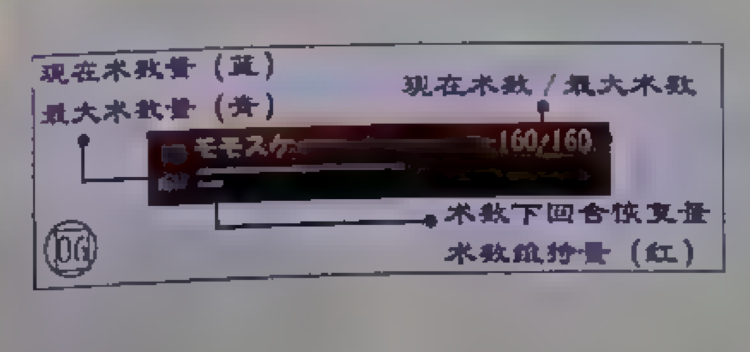


关于召唤兽的召唤问题，我个人认为应在可能情况下，每一回合都尽量召唤，有时候人海战术真的很顶用！你的召唤兽并不一定要是那种顶级的，差不多即可。召唤兽的数量重要，属性更重要！切不可单方面发展，每个属性的召唤兽都是必需的，大家应该密切注意敌方魔幻使所召唤的召唤兽种类，然后对症下药。

二、魔晶石的占领最重要

注意，紫色的魔晶石是待机状况下的魔晶石，当你的魔幻使或召唤兽站上去时，它就会变成你所代表的颜色。

因为召唤召唤兽和使用法术都是要消耗术数的，所以法力点十分重要。你得术数在一段时间后也会自动恢复，但这个速度主要是和你所占领的魔晶石数量挂钩的，占领的魔晶石越多，恢复越快，而敌方的术数也受到了制约，术数受制约敌方便不能召唤召唤兽，而胜利就等待你了。（06）



1、魔晶石的颜色变化。

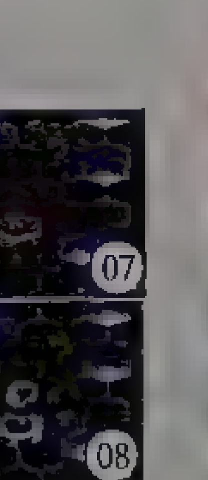
红色：我方所占领的魔晶石

青色：敌方所占领的魔晶石

紫色：等待占领，待机状态下的魔晶石

2、我方占领了魔晶石，术数提升（07）

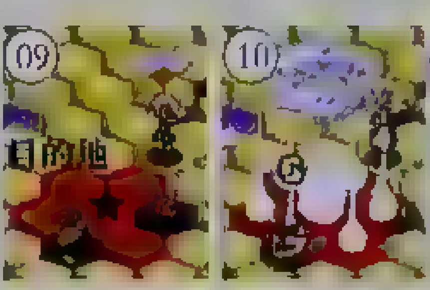
3、魔晶石被敌方夺取，我方术数恢复变慢（08）

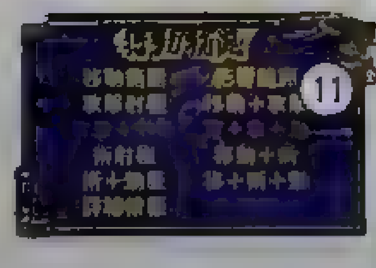


三、减少敌人背向攻击机会

游戏中魔幻使和召唤兽有六个方向的调整，通常来讲，大家要尽量避免被敌人背面攻击的可能性。

有些人物的技能攻击或是法术是可以打击一片敌人的，应该熟练使用这类攻击，最多一石十鸟也说不定哦（09，10）！



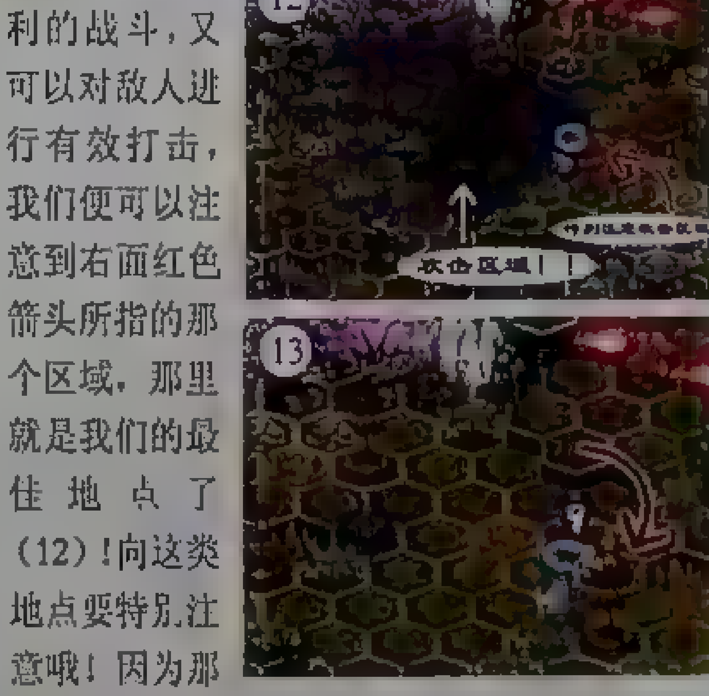


四、善用行动补足功能

在人物可以控制时在他上面点右键，就可以弹出行动补足菜单（11）。行动补足功能可以帮助你在同一个攻击周期内作更多的事，正是事半功倍的关键。

下面进行解释，当这里选择移动+攻击时，便可以显示出其直接可移动区域，以及可攻击对象。这是一个典型利用行动补足完成得漂亮攻击。

这张图是一个很简单的地图，但是却可以很经典的将我们的攻防区域划分出来，大家要注意红色的区域，那个就是我方下次行动时灵妙灯的行动区域，而蓝色的则是敌方的水鹤的移动+攻击区域，中间那部分的紫色区域就是灵妙灯可能在一回合内与水鹤的战斗区域。为既避免对我们不利的战斗，又可以对敌人进行有效打击，我们便可以注意到右面红色箭头所指的那个区域，那里就是我们的最佳地点了（12）！向这类地点要特别注意哦！因为那个敌方连神就要倒霉咯（13）！



好了，魔幻战国的初步玩法今天就说到这里！老师我回家上网去拿小日本为VM Japan所悬赏的100万日元啦！大家也要加油哦！■



日本魔幻战国百万赏金大作战选拔赛现场

老鸟坐堂

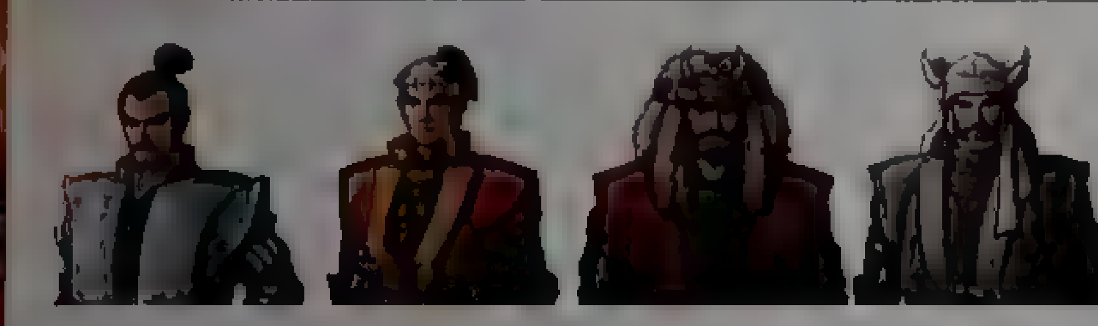
魔兽争霸Ⅲ

[Q] 在玩的时候出现花屏，我的电脑配置是：赛扬 2 700HZ/磐英 EP-3PTA (815EP-b)/双敏速配 8025 GeFORCE4TI4200 显卡/西部数据 20GB/帝盟声卡，装了最新的显卡驱动(30.82)也无用，请指教。

[A] 磐英主板集成的声卡与你的帝盟声卡可能存在冲突。另外由于赛扬 2 的核心与铜矿相同，你也可以尝试以下在网上流传的方法：运行 regedit，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Intel Corporation\PLSuite\IJLib]，"USECPU"=dword0000006，将 00000006 中的 6 改为 7，(或者 5 和 4，对应不同的 Windows 版本改法可能不同)。

（北京　品客）

太阁立志传Ⅳ



[Q]请问如何取得真田十武士的卡？“本能寺事变”与“关原大战”于哪一年发生？谢谢帮忙！

[A]真田十勇士主要在小诸和既访两个镇，除了猿飞在津，雾隐在安土。第三剧本用真田信村(繁)开始游戏，身分为足轻大将之上，在好感到一定程度就会自动引发事件。PS，三好伊三：出了镇发生生病事件，之后到旅馆找到三好二人，再到甲府医师处买“壮肾药”，回去旅馆，二人便同时加入。由利镰之助：在旅馆发生事件，之后到甲府镇酒馆得到关于山贼的消息，原来他竟沦为山贼，出镇后痛扁一通之后加入。雾隐才藏：等待到 1598 年，前八个加入后出城会发生暗杀事件，之后得到雾隐才藏的情报，之后到安土镇找到他玩认者游戏胜出后加入。猿飞佐助：雾隐才藏介绍后到津镇找他，帮他找三样东西：柿(津镇)、萝卜(足利镇)、纳豆(冈崎镇)后就会加入。十张黄金卡还有收齐后的“真田十勇士见参”画面的确很让人有成就感：)

本能寺之变：主要条件为德川(家康)家和织田(信长)家有同盟关系；明智光秀、木下藤吉郎、柴田胜家皆隶属于织田家；明智光秀、木下藤吉郎、柴田胜家的身分皆为城主之上；明智光秀的居城在北近江、南近江、丹波三者中的一处；木下藤吉郎的居城在播磨；柴田胜家的居城在北陆地方中的某处；织田信雄、织田信孝、织田信忠皆隶属于织田家；织田信长的居城在二条城以外的场所；织田家已征服尾张、越前、北近江、摄津、播磨、南近江、美浓、山城。在第二剧本用猴子，先把近畿一带的势力灭了。接着会出现荒木村重叛变的剧情，这就是先兆了。把他也灭了之后在会议室“合战”毛利家城池的时候就会引发剧情。要注意的是要在织田和光秀都没有出征的情况下才可引出。如果会战的城池是高松城，还可引发“水淹高松城”的剧情。

关原之战：主要条件为石田三成隶属于丰臣家，身分为城主之上；德川家与上杉家、丰臣家、毛利家没有同盟关系；毛利家居城的士兵人数和兵粮超过 5000；德川家居城在江户城，士兵人数和兵粮都在 10000 以上；

丰臣家居城为大阪城；石田三成的居城为佐和山城，士兵人数和兵粮超过 10000；前田利家已经身亡。在第三剧本用德川家康，在会议室和城之间多进出几次就自动引发剧情了。战胜后可得石田三成卡。

在游戏中满足条件之后事件就会以随机的方式发生，跟真实的历史时间会有出入的。

（陕西　Seal）

反恐精英

[Q]我最近有一盘 CS 正版，版本是 1.3 的，为何有的字会变得很模糊，而且图像和声音不能同步，请问有什么办法解决，是显卡问题吗？我的电脑显存 8M，请求帮忙！

[A]字体模糊可能是你在显卡属性里开启了平滑处理(抗锯齿)，还可能是你运行的分辨率很低。如果是界面的字体模糊那就是你用的汉化包不好!声音和图形不能同步，是 CPU 处理不过来了吧，出现丢帧现象了吗？如果你的 CPU 在 600 以下，显卡/声卡(软声卡)又是集成的(就算不是集成的那 8MB 显存的显卡也太差了)，要是用软件加速跑 300*400 的分辨，应该没问题了吧。

（河北　山德鲁）

武林群侠传

[Q]与酒仙猜拳怎样才能赢？

[A]要赢酒仙很简单：

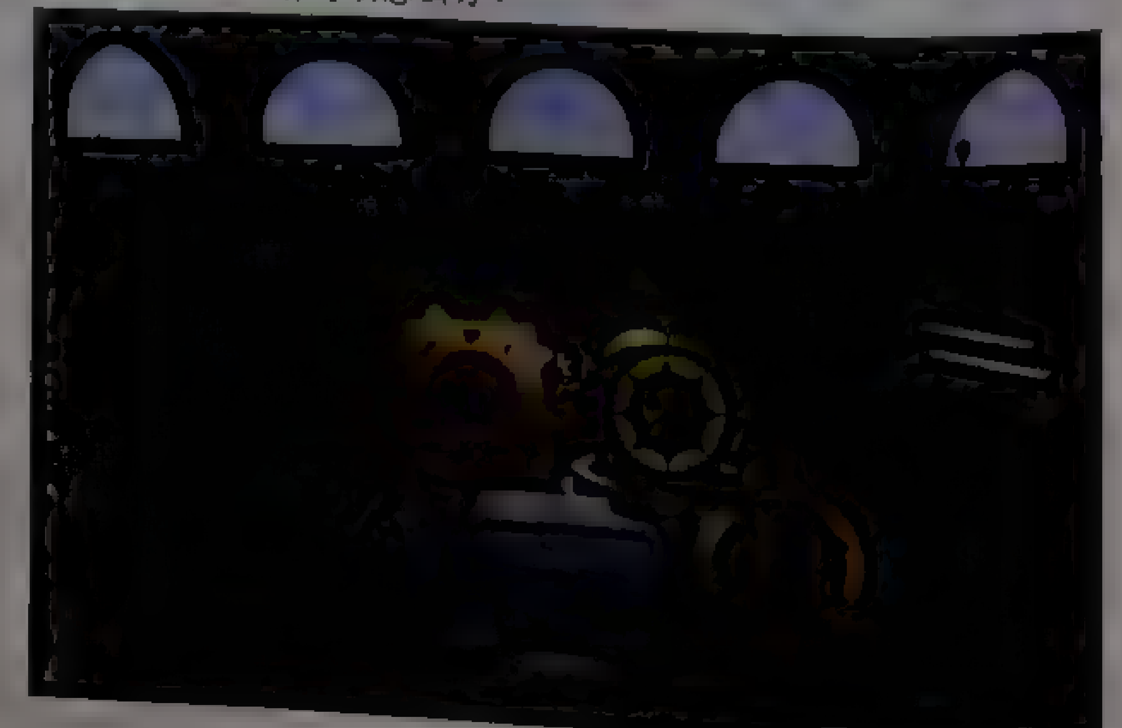
①必要条件：提高自身的酒量，不要告诉我你不知道怎样提高。酒量提高了，可以多输几把。

②充分必要条件：使用必杀技一直出“宝一对”。这好像是游戏的 Bug，理论上出的越小越容易赢。

（福建　Zhang Jacky）

驱逐舰指挥官

[Q]在护送商船的任务中，船开太久后就会报告 Fuel is empty，然后军舰就停车了，请问该怎么办？



[A]呵呵，你的燃料烧完了！看来你很不注意勤俭节约！请注意，在驾驶驱逐舰进行巡航的时候，千万不要让战舰的速度一直保持在 FULL、FLANK 这样的高速！这样只会造成无谓的浪费！一般巡航只要保持在 STANDARD 的持续航行速度就行了。如果没有特殊情况，甚至可以考虑 2/3、1/3 的速度航行。可以按[Scoll Lock]进入轮机室，将开动的 4 个轮机关闭 2 到 3 个。还有，如果是不得不全速，也要记住尽量不要用游戏的加速功能——只有在正常游戏速度下才能准确控制燃料消耗！如果还不行，就在选项里把 LIMITED FUEL 关了！请记住，无论怎样，战舰都要有足够的燃料，除非受到敌人的攻击，否则千万不要全速前进！没有燃料的战舰在海上就是一个活靶子。

（上海　Slavik Alan）

手柄问题

[Q]我买了一对接入打印机接口的手柄，但是安完驱动程序后，显示出“未连接”，调整不了属性。我检查了 N 遍，接触良好，但总是出现未连接，请问这是怎么回事？另外我有一摇杆是插入摇杆接口的，插入后使用良好，只是手柄插入打印机接口的不好用。

[A]可能你的操作系统的打印机端口设置有问题，看看系统\设备管理器\印机端口 LPT，是否有什么冲突，是否被停用。或者是当前的手柄驱动与 WINDOWS 系统不兼容，如果你用的是 NT5 以上的系统(XP)，建议你安装『和跃』“世界杯”游戏手柄驱动程序，这款驱动可在 XP/2000 完美的运行，而且对大部分杂牌 LPT 端口双打手柄支持都不错!如果是 9X 系统(ME)那就换些驱动试试，9X 的 LPT 口双打手柄驱动很多。还不行你就更新一下 DX 与声卡驱动吧，要是还不行……可能你很不幸的买了坏产品，去找 JS 吧。

（河北　山德鲁）

星球大战绝地武士 2

[Q]怎么在游戏中怎么使用大能(the force)？我在控制界面看到 L，F 和大能有关，我试了一下还是不能用。还有怎么能得到绝地武士的主要武器激光剑。在游戏的第 2 关，进入一个装有自动激光炮的大厅，将 2 门炮击毁后，怎么也找不到路了，请指点。

（佚名）

侠盗车手Ⅲ

[Q]D 点任务 WAKA-GASHIRA WIPE OUT，要求开到 NEWPORT 的多层停车场顶楼，开车撞死那个头顶上有箭头的人。我驾车来到指定的地方后，一进底层的停车场，有一句话在屏幕的下方出现，是暗红色的字体：if you proceed winthout a cartel car you will be identified.当我将车开到顶层后就出现任务失败的字样！是不是要开指定的车才不被发现？该怎样做？求助！

（李江 <ljsuper@21cn.com>）

魔力宝贝 2.02

[Q]我已 27 级，做的是封印师。最近去完成了战士系晋级任务，按官方网站上所说，将鉴定过的生命之花交给了维诺亚村长，村长说我能去晋级了，我兴冲冲地回银行拿了 5000 魔币去就职地晋级，可是 NPC 说我还不够格。

我又仔细看了攻略，上面说有个必要条件——称号是“呢喃的歌声”，可我的称号已是更高级别的“地上的月影”，难道说我不能转正了？请哪位高人告诉我原因和解决办法，小弟在此先谢过了！

（兵蚁）

新绝代双骄Ⅲ

[Q](1.07 版)通关了一次，但结局不好，我想重新玩。但读前面的存档时，进入大地图时会出现文件 ~f1d055 tmp 非法操作，然后就死机！第一遍玩时没有这种情况，怎么办？救救我啊！

（YSQ）

三国赵云传

[Q]我接诸葛亮的任务去消灭山贼和找上古神器，山贼消灭了，山洞里的妖怪也消灭了，可就找不到上古神器，以至游戏无法进行，请老鸟指点指点。

（里奇）

夜行侦探·零

[Q]小次郎将榊原真送进教室后，与弥彦、榊原真对话多次也不能离开教室，点击“移动”会提示还有话没说，但每次对话得到的均是相同的回答。选择玛丽娜线，趁上司未在时偷跑出警察局，接下来就不知该做什么了，忘各位玩家帮忙。

（陕西　柴胡鑫）

魔兽争霸Ⅲ

[Q]安装完进行游戏，进入看完开场电影后电脑死机(黑屏)。第 2 次再进入时我按鼠标取消了开场电影又按了几下，竟然进入了游戏并开始了战役任务。玩了 2 分钟因要去吃饭退出了游戏，吃完后我再次进入游戏，没有了动画，屏幕变白，鼠标变成了沙漏，又是死机。我卸载了 WarCraft3 又安装了一遍，仍然白屏。访问 Blizzad 网站使用了他们所说的解决黑屏的方法，无效(WarCraft3.Reign of Chaos 1.0,WarCraft Chinese)。我的机器配置是 P1718MHZ/兼容显卡 64MB/集成声卡/256MB DDR 内存 DirectX8.0，但在玩 WarCraft3 时无 DirectX3D Sound(无声)。我的电脑可玩《毁灭之王》、《World Cup 2002》、CS 等，均有声。希望高手赐教，我愿重谢。

（陈伟嘉 <sierra@263.net>）

仙剑奇侠传 98 柔情版

[Q]游戏正版，音乐怎么只是“梆梆”的鼓声，难听至极。我的电脑是联想同禧 519，PⅢ1G/128M/集成声卡显卡/DX8.1，求解。

（陕西　韩晟博）



秘集市

皇帝:中国的崛起
Emperor: Rise of the Middle Kingdom

游戏中按【CTRL】+【ALT】+【C】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能:

Delian Treasury	获得 5000 单位的 Delians
Glub Glub	洪水
Shake Shake	地震
Black Death	所有单位全灭
Gimme Goods	获得资源
I win again	当前关卡获胜
Kill Load Units	消灭预备单位
Kill Enemy Units	消灭敌人单位

以下是一些功能未明的代码:

SpawnMugger
SpawnBandit
Chinese Flu
IgnoreDesire
FunForElite
WaresForElite
TeaForElite
SilkForElite
CeramicsForElite
HempForElite
Shutime
Framerate
Uncle Sam
TimeBandits
Lizardman
Jumble town
Bad Wallpaper
Great Heat
SoundFrags
Reset Timing
Dump Timing
Toggle Alpha

[测试:NA PAGAN 提供 A]

海滨生活
Beach Life

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能:

all buildings	所有建筑开放
costa del dosh	获得最大限额的金钱
quick quick quick!	建造速度加快

[测试:NA BIGFOOT 提供 A]

前线袭击:欧洲大战
Frontline Attack: War Over Europe

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能:

I'mCheater	开启秘技模式
EagleEye	地图全开
MoneyMoneyMoney #	获得指定数目#的金钱
StrongMan	所有单位生命恢复
ByeBye	消灭选中物件
HastaLaVistaBaby	消灭所有事物
GoToHell	消灭所有敌人
Ups...	损伤敌人建筑
BlitzKrieg	功能不明

[测试:NA PAGAN 提供 A]

闪电战
Blitz

以下是进入各关卡的代码:

第 2 关	SIERRA
第 3 关	MOUSE
第 4 关	HERBERT
第 5 关	COMPACT
第 6 关	FERRARI
第 7 关	GELESBY
第 8 关	PLANE
第 9 关	DESKJET
第 10 关	EARNEST

[测试:NA PAGAN 提供 C]

V8 超级房车赛
V8 Supercars Race Driver

在奖励画面中输入下列代码获得相应功能:

XKIMCF	所有赛车开放
LQJFFA	专家级赛道开放
QTRIKX	所有赛道开放
TMYTKO	所有赛道开放
IHHBIV	车辆不受损伤
OATRYU	车辆不受损伤
VIBAKH	另一种车辆操控设定

[测试:NA WING 提供 A]

中世纪:全面战争
Medieval: Total War

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能:

.mefoundsomeag.	各郡获得银矿
.mefoundsomeau	各郡获得金矿
.mefoundsomecu.	各郡获得铜矿
.viagra.	各郡获得铁矿
.matteosartori	地图全开
.badgerbunny.	所有建筑及单位开放
.conan.	玩家操控叛军(注意此效果不可关闭)
.worksundays.	建造速度加快
.deadringer	获得 100 万金钱

要选择游戏的开始时间和开始阶段(Early/High/Late)，在游戏安装目录的\Campmap\Startpos\子目录中以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开.START DATE.文件，在其中将下列两行字串后面的日期修改为你所需要的游戏开始时间(两者须相同):

SetStartDate:- (xxxx)
SetLatePeriodStartDate:- (xxxx)

根据需要开始的阶段不同，将第二行中的 Late 替换为 Early/High/Late 中的单词，而 xxxx 为四位数字的年份，如 1000 或 0050。

若要修改启动资金，在该文档中寻找 Starting Treasury 字串，根据所选国家不同可能会有如下显示:

SetTreasury:: FN_FRENCH 10000 8000 6000 4000

将其改为下列一行的样子即可获得指定金钱，当然国家名字也可修改。

SetTreasury. FN_FRENCH 99999 99999 99999 99999

上述修改后存盘并启动游戏，即可获得相应效果。注意在修改前请备份该文件以便恢复正常。

[测试:NA PAGAN 提供 A]

战术行动:反恐战争
Tactical Ops: Assault on Terror

游戏中按【~】键出现输入提示，输入 iamtheone 字串并回车激活秘技功能，此后输入下列代码并回车获得相应功能:

god	刀枪不入模式
fly	飞行模式
ghost	幽灵模式

游戏中开始一个关卡时，可按【PgUp】键任意次，每次可获得 1000 元。

[测试:NA PAGAN 提供 A]

虚幻竞技场 2003
Unreal Tournament 2003

游戏中按【TAB】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能:

god	刀枪不入模式
fly	飞行模式
walk	行走模式
ghost	穿墙模式
loaded	获得所有武器
allammo	获得所有弹药
slomo #	设置游戏速度(#为数字:2 快 /1 正常 /0.5 慢 /-1 超酷)
set engine.pawn jumpz #	设置跳跃能力(#为数字，默认值 300)
behindview #	第三人称视角开关(#=1 开 /0 关)
stat fps	显示画面刷新帧数
stat net	显示网络状况
stat all	显示所有游戏运行状况
summon X	生成指定物品 X

其中 X 为下列物品名:

xeffects.tankvictim	xweapons.ioncannon
xeffects.newioneffect	xeffects.shark
xweapons.redeemeer	projectile
xweapons.grenade	vehicles.bulldog

[测试:NA PAGAN 提供 A]

无人永生 II
No One Lives Forever 2

游戏中按【T】键出现输入提示，输入下列代码并按回车获得相应功能:

skillz	获得更多技能点(限 level 3+4)
maphole	跳过当前关卡
health	生命全满
armor	护甲全满
build	游戏版本显示开关
pos	位置数据显示开关
poltergeist	隐性模式开关
god	刀枪不入模式开关
baddaboom	功能不明

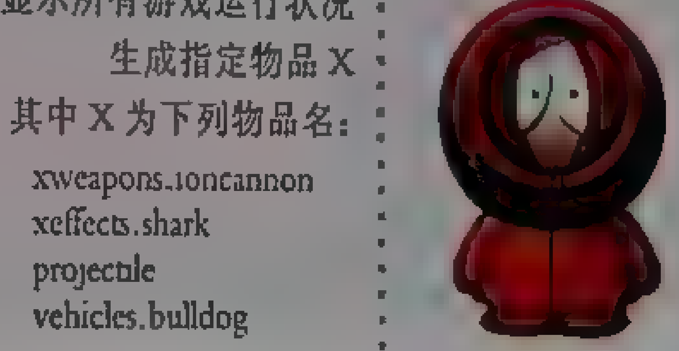
[测试:NA PAGAN 提供 A]

公路之王
King of the Road

游戏中按【PAUSE】键暂停游戏，输入下列代码获得相应功能:

SLALLCHEATS	激活所有秘技代码
SLLOTTERY	获得金钱和驾照
SLROADS	开放所有道路
SLMAP	在地图上显示所有隐藏物品
SLFILLUP	无尽汽油
SLRECOVER	免费复原(按【CTRL】+【5】)
SLTURBINE	超级加速(按【CTRL】+数字键 1/2/3/4)
SLREPAIR	免费修复(按【BACKSPACE】)
MINESOFF	取消路面地雷
SLALLROCKETS	购买所有火箭弹

[测试:NA WING 提供 A]



[测试:有效] 经编辑部实际测试通过
[测试: NA] 未经编辑部测试

上古卷轴 III 晨风

质疑及“土对策”

《上古卷轴III晨风》是的一套超大型 RPG 游戏(下文简称《晨风》)，在海外玩家心目中，《晨风》已成为当之无愧的游戏精品，但由于语言的问题(这套游戏原为英文版)，国内玩家仍知之甚少，此次天人互动推出《晨风》汉化版，令玩家喜恨交加，围绕其相关的争论已隐然成为本季游戏业的热门话题。我正好有幸玩过这套游戏，下面就将一点愚见呈与大家探讨。

汉化及死机问题

《晨风》游戏汉化版在推出时过于仓促，以至很多部分的汉化工作并没有完全作好，造成游戏对白和日志记录中屡屡出现中英文混杂的情况，甚至诸如“什么是你's 的 name”的低级汉化问题也经常出现在玩家眼前。给人一种“机器翻译”的凑和感觉。虽然天人互动随后推出了《晨风》汉化第一版补丁，对游戏中的部分问题进行了修正，可玩家对此并不满意，投诉的焦点仍集中在汉化问题上。

以我估计《晨风》中文版所用的是窗口式的间接汉化技术，而并非源代码级的汉化，因此其汉化效果确有缺憾，其实稍加留意，很多问题是应该可以避免的，以拉伸《晨风》对话窗来说吧！别看这么一个小小的操作，有时就能得到截然不同的两种语言显示效果，当玩家在游戏中与一名 NPC 对话时，有时 NPC 的回复是一大段英文，你千万不用着急，只要对信息窗口边框进行拉伸操作，就会吃惊的发现，如此一大段英文转眼间就变回中文啦！经反复试验，我发现《晨风》汉化版中至少有 60%以上的英文对话现象，可通过拉伸窗口改变成中文显示。但《晨风》仍有大量的游戏资料以及日志记载仍是英文的，最终的解决方案看来仍要等《晨风》的第二版汉化补丁。

玩家对《晨风》汉化版的另一点质疑，也集中在游戏过程中的死机和无故退回桌面，当然这部分问题有些在原英文版时就存在，但汉化版的死机表现无疑更多一些。经试验，我发现《晨风》对内存的要求很高，而且该程序对 DirectX8.1 英文版的支持也不太好，很多死机现象就是由此产生的，如果用户在启动游戏前先关闭防毒监控、软件防火墙等常驻内存的程序，并且换装 DirectX8.0 中文版，再玩《晨风》就会发现死机率有所下降，无缘无故退回桌面的情况也大为改观。

秘技怎么用

有很多地方介绍了《晨风》英文版的秘技代码，但多数朋友经反复试用都无法成功，经检查发现，在《晨风》中文版中使用的秘技代码有所不同，在控制台窗口中直接输入下列代码并回车:

TGM	刀枪不入模式(注意并非 TMG)
HELP	秘技代码帮助清单

其它代码可直接阅读 HELP 所显示的命令清单来获得，再此就不多费口舌啦！

金钱等参数的修改

由于《晨风》游戏的程序设计思路很巧妙，一般的游戏修改工具很难在游戏中被激活，要想直接修改是件很难的事，不过我们可以通过修改存盘文件的方式来达到目的。以修改金钱为例，如果当前你拥有 119 元金币，请先储存一个进度 KS，这时游戏的 SAVES 目录中就会增加了一个名为 KS0000.ESS 文件，这就是该进度的存盘文件。先将该文件备份以防万一。再用 UltraEdit 这样的 16 进制编辑工具软件打开该文件，搜寻特征字串“Gold_001”，你会在存盘文件中找到几例特征字串，但如果你仔细观察，就会发现只有某个“Gold_001”特征字串前面不远处会有 0077 出现(119 用十六进制数表示为 77)，不用怀疑这里记载的就是当前的金钱数。请径直修改存盘之。哈哈！我在《晨风》中终于不缺钱用啦！人物的其它属性也可以通过修改存盘文件得到，原理与修改金钱一样，大家可以自行摸索试验。

[测试:有效 赵礼海 提供 A]

战地 1942

让我们痛快地打上一仗！

Battlefield 1942

文/岳曦

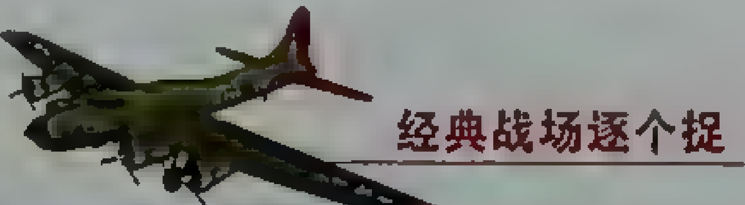


气势恢宏的场景，紧张激烈瞬息万变的战情，严谨的战略战术指导下无拘无束的个人行动，以及真实、可操控的二战武器和交通工具系统…… 也许《战地 1942》(Battlefield 1942，以下简称 BF1942）所提供的这些，真的能够带领玩家投入到炮火纷飞的二战战场，但请记住小曦说的仅仅是“也许”！



一段影片带出的游戏

这款由瑞典公司 Digital Illusions 制作的游戏，据说其制作工作开始于 1998 年 11 月——游戏的制作者们看过《拯救大兵瑞恩》之后。也许是受到电影中真实再现的 1944 年 6 月 6 日奥马哈海滩登陆 24 分钟“残酷”场景的震撼，制作者们希望通过游戏这一最具代入感的艺术手段让人们返回二战中那片侵染着血与火、生与死的土地，去体验惊天地、泣鬼神的雄壮诗篇。那么他们究竟在这近 4 年的时间里作了些什么呢？



经典战场逐个捉

首先，制作者们选取了 1942~1945 年间东欧、西欧、北非和太平洋四大战区中的十六场战役作为游戏的关卡。悍妇行动、加士拉、威克岛、库尔斯克、托布鲁克、中途岛海战、斯大林格勒保卫战、阿拉曼、瓜达康纳尔岛、哈尔科夫、奥马哈海滩、田园风光、市场花园战役、阿登战役、攻克柏林、硫磺岛，这其中想必有很多玩家仅仅听到名字就会忍不住热血沸腾吧！在确定内容之后，BF1942 所进行的工作就是再现这些著名的二战场景，而这个工作完成得确实不错：加士拉沙漠中的山丘和深谷，斯大林格勒密布的铁路线，奥马哈海滩建有防御工事陡峭的石灰岩山顶，柏林宽阔的街道，以及地面呈黑色且遍布弹坑的硫磺岛等等，这一切都是仿照实景还原的，给人的感觉和《荣誉勋章.联合袭击》中的非常相似，同样是那么的真实、开阔且画面非常清晰，不过 BF1942 中的场景层次感更强些——玩家还可以开着飞机从空中俯瞰整个战场。此外，BF1942 中天空纹理的使用也比较出色，能一下子就夺取玩家的注意力，给人这个游戏“画面非常不错”的印象。

这就是二战的军火库

在准备好任务之后，制作者们为玩家提供了 20 多种在第二次世界大战中出现的武器装备，但这些装备并不允许玩家任意挑选。为了追求真实感，武器装备会根据玩家所选兵种和国籍的不同而发生变化，如侦察兵可以使用狙击步枪，而反坦克兵则通常配备火箭筒，美国国防部自然也不会允许自己的大兵使用小日本的武器。初始设定虽然如此，可到了战场上就由不得“办公室”里的家伙说了算了，玩家可以从“尸体”上剥取自己钟爱的枪械。（知道吗，美国大兵在战场上捡取敌人丢弃的 AK47 可是有传统的，难道这个习惯是从二战中开始养成的？）

尽管 BF1942 武器装备从外观、弹道到声音无一不力求真实，但是对于玩过《荣誉勋章》的玩家来说，这些已经并不足以吸引他们了。事实上，BF1942 最大的特色还在于其提供了 35 种二战时期的交通工具，其中大多数也是威力强大的作战工具。不知道大家是否还对《荣誉勋章》中某些庞大的场景记忆犹新，小曦可是对“漫步”其间感到“心力憔悴”——虽然真实感很强，但走起来真的很累人。而 BF1942 中的场景可比该游戏更为广阔，玩家很容易在奔跑的过程中丧失对游戏的兴趣。为此，BF1942 为玩家提供了很多代步的工具，比如吉普车、装甲运兵车、坦克、飞机、战列舰、航空母舰和潜水艇等等。一些大名鼎鼎的二战装备，如美军的 P-51“野马”战机、B-17 轰炸机，苏军的 T-34/76、T-34/85 坦克，英军的“威尔士亲王”号战舰，德军的“虎式”、“豹式”坦克、U 型潜艇，日本鬼子的“大和”战舰和“翔鹤”航母都将为玩家所掌控。



团队战斗的新感受

如此强大的武器系统，如果没有配得上的“敌手”会让人感到很浪费的。BF1942 定位为一款团队 FPS，所以不用担心，绝大多数时候您的对手是和您一样聪明且强大的人。该游戏最多可支持 64 人在同一张地图上作战！游戏拥有夺旗（Capture The Flag，CTF）、团队死战（Team Deathmatch，TDM）以及征服（Conquest）三种联网模式，对于前两种自不必多言，而最后一种则是 BF1942 的新特色——征服模式在地图上分散有一些“要点”，玩家的主要目标就是尽量多地占领它们。玩家占领的要点越多，敌人死亡后重新进入游戏的机会也就越少。在此模式中，团队合作非常重要，好的分工可以事半功倍。

除了连网之外，游戏的单人模式也是相当真实的。游戏中敌人的 AI 相当高，玩家每次进入同一战场的遭遇都不会相同。因为在每一任务开始前，通过“指挥 AI”（commander AI）游戏将会决定派出不同的兵力，比如某一战场第一次玩家遇到的是坦克，而下一次可能遭遇的就是步兵团。进入战斗，电脑没有预先设定每个作战单位的行动方式，而是仅仅指定它们应该去“占领”或“防守”哪里，对于行进路线和战斗时的反应则全部交由“战术 AI”（tactical AI）完成——“兵无常势，水无常形”，这才是真正的战斗呀！



真正的战场需要真正的战士

对于如此真实的设定，为什么小曦只说“也许”能够让玩家体验二战呢？因为，就小曦认为有以下因素可能会阻碍玩家对它的亲近。

交通工具系统的引入，使得“上可九天揽月、下可五洋捉鳖”在 BF1942 中不再是梦想，但是它却对 BF1942 的游戏类型的认同感造成了巨大的冲击。对于 FPS 游戏，绝大多数玩家已经适应作为孤胆枪手的自由生涯，而如今他们却要开始接受交通工具移动以及观察范围的束缚感，有时甚至还必须跳出第一人称视角以第三人称视角行动，他们能接受吗？小曦对此抱有一丝的疑问。

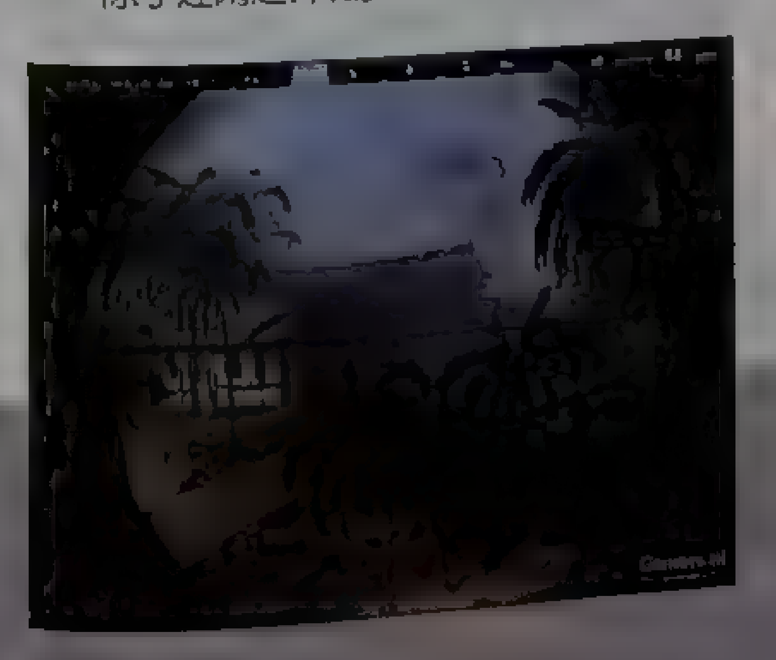
然而更为重要是 BF1942 定位为团队 FPS，而交通工具对游戏的团队配合提出了极为严峻的挑战！是的，FPS 玩家也是讲究配合的——从 CS 战队的比赛中大家可以清楚地发现这一点，但这仅仅是一种最低层次的战术配合。当《全球行动》的兵种配合被玩家广为称道的时候，即使是其最“骨灰”的玩家也不得不承认在该游戏中大多数玩家是不能胜任“本职工作”的，如果想体验游戏的真正乐趣，必须要找到足够多的志同道合者并肩与同样具有专业精神的对手作战。

现在，BF1942 可以说是“更胜一筹”，不仅有了兵种的变化（虽说配合度要求不像《全球行动》那么高），且由于交通工具的引入还造成了使用时的内部分工。比如，尽管玩家一个人就可以驾驭一架轰炸机在空中翱翔，但是此时该轰炸机并不能发挥它最大功效——SBD-6 无畏舰载式俯冲轰炸机战斗时除机师负责驾驶、投弹和机翼机枪，另外还需要一人在射击舱负责防卫机枪，而轰炸机甚至还需要专人负责投弹。更好的使用一具交通工具需要多名玩家间的默契配合，想来玩家们最终会创建一套如同 CS 作战一样的简单法则。但是玩家们又如何解决海、陆、空协同作战的挑战呢？这一次可是全方位立体作战了，一个小兵在战场中会显得格外渺小，但是要想形成“大兵团”集团作战又谈何容易呀？小曦真心地期望 BF1942 的玩家们能够尽快形成简单作战方案，以使得它能迅速地吸引更多的玩家，而不是玩家由于对其配合难度的恐惧而对它“敬而远之”，因为作为团队 FPS，只有更多的玩家加入才可能获得足够强大的生命力。



此外，游戏宏大而真实的场景，以及电脑高超的 AI 都有赖于玩家电脑性能的强大。虽然 Digital Illusions 公司自己开发的 Refractor Ⅱ引擎（Refractor 出现在《代号雄鹰》Codename:Eagle 中）对 BF1942 的很多地方进行了优化，比如在战斗中一名士兵在玩家面前时会使用超过 4000 个多边形进行描绘，而当他远一些的时候就会减少到 100 个以下。但是不管怎么说，其对显卡硬件 T&L 的要求将使大部分使用显卡整合在主板上或是 TNT2 档次的用户望而却步。至于所谓的最多 64 人连网作战也是无法在 Internet 中实现，只能在局域网中享受，这对服务器主机的要求也就可想而知了。

抛开所有这些主观条件的限制来看，BF1942 的确为电脑游戏带来一股新意，不论你是 FPS 的精英枪手，或是模拟飞行中的猎鹰飞将，抑或是从来没有体验过如此丰富的游戏环境的普通玩家，都将在这其中找到不一样的感受。■





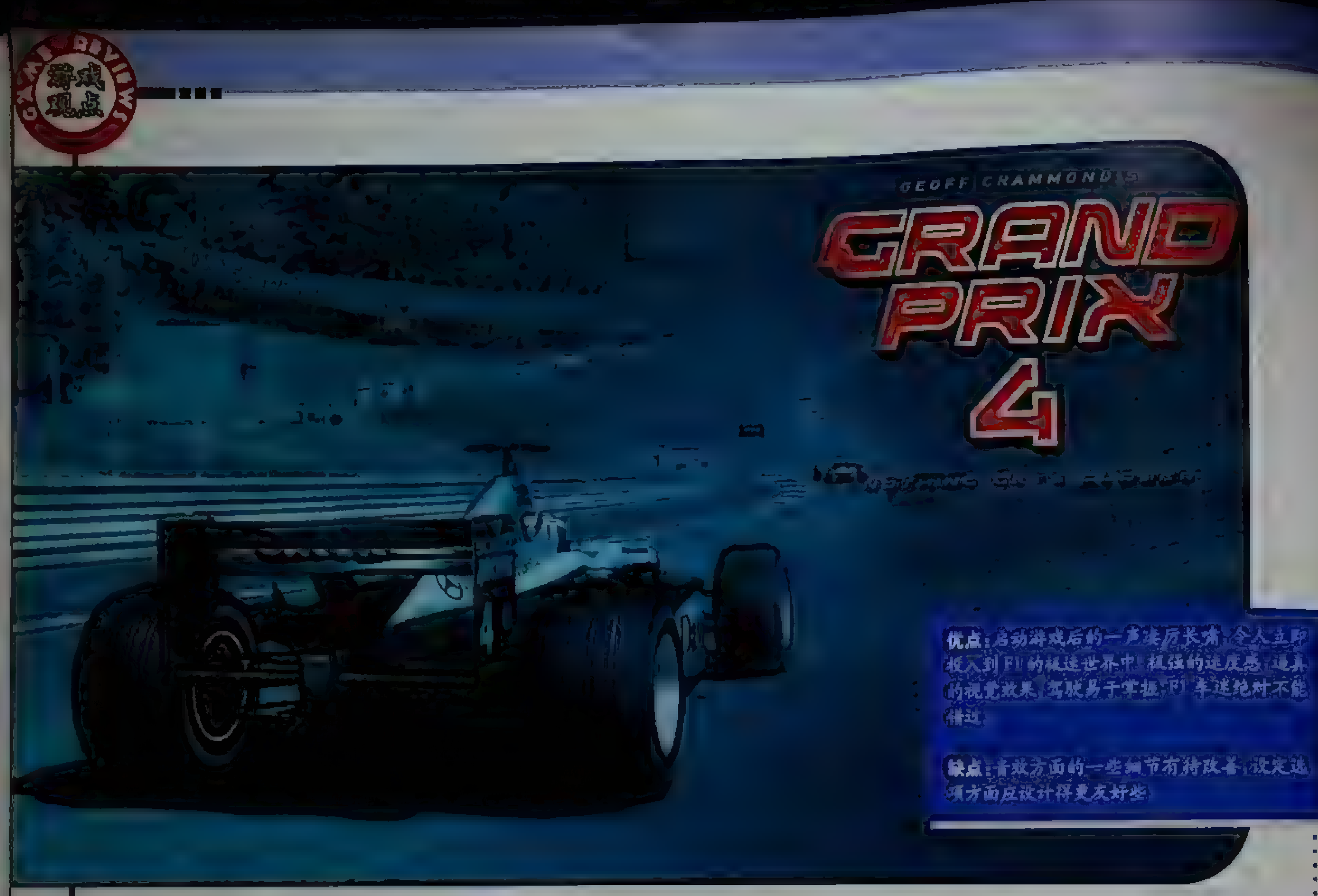
Battlefield 1942

图像表现	创意
音乐音效	动感
操控	

出品公司：Digital Illusions	3D音效卡：DS3D
国内发行：美国艺电	多人游戏：支持
发行版本：2CD/WinALL(除Win95)	操控方式：键盘、摇杆
游戏类型：动作[AC]	出品日期：2002.9
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：PⅢ500/128MB、支持硬件T&L/32MB显存、16速光驱、1.2GB硬盘
推荐配置：PⅢ800/256MB、支持硬件T&L/64MB显存

★★★★★



优点：启动游戏后的一声凄厉长啸，令人立即投入到F1的极速世界中；极强的速度感，逼真的视觉效果，驾驶易于掌握，F1车迷绝对不能错过

缺点：音效方面的一些细节有待改善，设定选项方面应设计得更友好些

F1 虚拟车手的荣耀

世纪金冠军IV

Geoff Crammond's Grand Prix 4

文／王博


从车手头盔望出去的视角

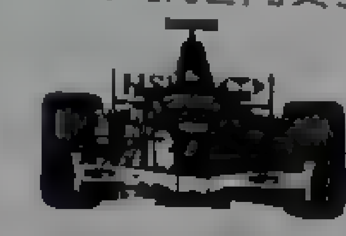

车顶视角有很好的速度感和视野

GP4给笔者的第一印象完全可以用"震惊"加以概括！波澜壮阔的F1赛场上，22部极速战车蓄势待发，引擎尖利的啸声此起彼伏，在起跑线上空回荡。五盏红灯熄灭，一群猛兽骤然发力，它们蜂拥着冲向第一弯，车影穿透斑驳的林荫，锋利的前翼划破冷峻的空气，转瞬间弯道已在眼前，刹车声和退档声响成一片，有些车早已轮胎锁死、烟雾乱冒，整齐的队形一片大乱，紧接着事故迭起、碎片横飞，肇事者被撞得面目全非，惊险场面令玩家久久难忘……



F1的传奇回归

笔者8年前开始玩《世纪金冠军》一代，当时的486电脑如同蹒跚的老爷车，狭小的显示屏仿佛故意考验玩家的眼力，但《世纪金冠军》在如此恶劣的环境下却表现优异，游戏总容量虽只有6MB，但囊括了1992年F1大赛的全部精华。1996年，《世纪金冠军Ⅱ》将顺畅的操纵感和逼真的模拟度完美融合在一起，并且被美国《PC GAMER》杂志评为当时地球人所能做的最好的赛车游戏。《世纪金冠军Ⅲ》延宕多年，及至2000年推出，虽然研发周期漫长，但游戏品质却离玩家的期待有一定距离。2001年，资料片《世纪金冠军2000》再度出击，游戏承接了前作的思路，并没有突破性进展。直到2002年，《世纪金冠军Ⅳ》(Grand Prix 4，下文简称GP4)的问世，才终于令世界再次为之动容。



进一步强化拟真度

GP4全盘托出了2001年度F1赛事，翔实的数据将使玩家有机会重返风云赛场，与世界级的高手同场竞技，看看自己这些年来的赛车功底有多少斤两。新作中的一些技术细节首先引起了笔者的注意：赛车碾上"路肩"时不再像前作那样容易控制，动作过大会致使车辆失速，这和真实情况非常吻合。但起伏的"路肩"并不会使赛车离地，然而真实F1赛车在高速穿越"路肩"时的确会瞬间跃起。"弹弓效应"并不像前作那样明显，超车不再轻而易举；起步技术被改进了，玩家必须踩住离合器才能烘油门，否则肯定抢跑，而哪怕是千分之一秒的抢跑都会遭受"黑旗"惩罚。游戏的雨天比赛有一定改进，湿滑路面的物理效应与干爽路面不尽相同，游戏设计师设置了一套全新的湿地物理数据库，使得"转向不足"和"转向过度"看上去比较符合逻辑。游戏的撞损比前作更为真实而丰富，既使轻微的刮蹭也足以令部件脱落，这要求玩家的距离感和方位感更加精确，否则十有八九会因车祸而出局。



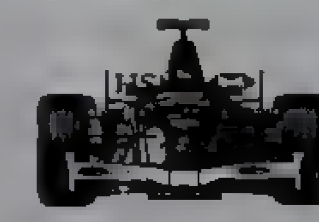
新手与老手共分享

F1赛车的科技含量越来越高，平均圈速比10年前快3%~4%，而且车辆的气动外形和下压力也更为出色，这使得F1的驾驶难度稍有降低，这一点在游戏中也有所体现。总的来说，这一代的操纵感比前作更为顺畅。玩过"世纪金冠军"系列的资深玩家都知道游戏的"助力转向"功能，这个功能可以保证玩家以最佳行驶路线过弯，但驾驶感觉稍显虚假，毕竟50%的转弯是电脑帮助完成的。这一代刹车部分的操控有所改进，不再像前作那样容易将轮胎锁死，现在的刹车具有一定智能性，力度介乎于ABS和锁死之间，而且当赛车入弯后刹车力度会自动减弱，但玩家仍需使用点刹技巧，否则车辆的转向速度不会很理想。

和前作一样，当你驶入维修站加油换胎时，游戏会自动使车辆保持在维修站规定的速度内，当你驶出维修站时游戏又会自动使你远离主行驶线路，以避免被后面疾驶而来的车辆追尾，这些都可算是体贴的设计。如果赛车失控，玩家通常是无能为力的，所幸的是游戏中人为减少了滑行距离，为的是使玩家能够尽快回到比赛中。游戏的另一改进是支持甩尾掉头，如果因碰撞而导致车头逆转，你可以猛踩油门紧接快速打把使赛车做出180度急调头动作，而在前作中你必须使用退档倒车，那实在是太烦琐了。如果你不幸驶入草地或沙坑，只要将方向控稳，完全可以将赛车驶回赛道。"世纪金冠军"系列一直设有多种驾驶辅助功能，例如自动刹车、自动调头、自动档位、碰撞无损等，这可以帮助初级玩家尽快适应游戏。当然，对于拥有力反馈方向盘的高级玩家，以专家模式进入GP4，除了享受最新的高速图像表现之外，更可以绝对真实的尺度验证自己的驾驶技术。







撕裂般的快意

即便是在"世纪金冠军"系列中穿梭多年的玩家，也会在进入GP4的第一段显示效能测试画面中忍不住为其行云流水般的顺滑视野而赞叹不已。游戏的"视野放缩"功能别出心裁，玩家可以根据自己的喜好或习惯选择小广角视野或是望远镜视野。游戏新增车顶视角，用这个视角飙起车来可谓既清晰、又刺激，而且速度感极佳，但转速、排位、圈数和油量等数据却并不能在这一视角显示，令驾驶者稍感不便。游戏设计师精心构建了每个车队的3D赛车造型，碳纤维车身在阳光的照耀下光感十足，配合实时环境凹凸贴图特效，使得赛道周围的建筑、树林和广告牌从车身的表面飞速划过，极强地衬托着比赛气氛，而动态的振臂欢呼的观众群更体现了人性化色彩。

沿袭这一系列游戏对系统性能一贯的体贴作风，如果玩家的显卡配备不是很好，则可以选择关闭赛场周围的各种景物，当你凭着一部老爷PC在一条只有墙板的赛道中飞驰时，心中的感激之情一定会如滔滔江水~~





传统与创新

游戏的音效表现方面，发动机在低转速时的质感不够，但在转速升高时却能释放出V-10引擎所特有的尖啸声，效果令人激赏！底盘蹭地的音质很形象，仿佛能令你联想到飞溅的火花。赛车经过看台时观众的呐喊声很有煽动力，但退档的音质却稍有偏差，本应是坚实的"咔咔"声，然而游戏发出的却是清脆的"砰砰"声，仿佛拉力赛车排气管的噪音。

最初当笔者跨入座舱的时候，一丝隐约的失望擦身而过，驾驶舱的款型并不像想象中的那样"酷"，方向盘空空如也，驾驶员的双手不知去向。更糟糕的是各种赛车的座舱款式完全一样，这显然是不真实的。

游戏的界面选项虽然直白，但显得不那么友好，操控设备的设定方面也保持着这一系列一贯的固执和别扭——键盘操控的键位你根本别想更改。

有人说英国人崇尚传统，这一点在GP4中的确有所体现，这款英国公司研制的F1游戏在竞赛模式、驾驶感觉等诸多环节继承了之前各代作品的风格，除了愈来愈逼真的视觉效果，其他改进之处可以说是乏善可陈。遵循传统固然使游戏趋于经典，然而固步自封却有可能使"经典"变为"守旧"。不过，在正统的竞速游戏界，官方授权的最新赛车、赛道与赛事，加上一代比一代更为真实、更具动感的极速感受，你还会要求什么呢？■





世纪金冠军III

Geoff Crammond's Grand Prix 4

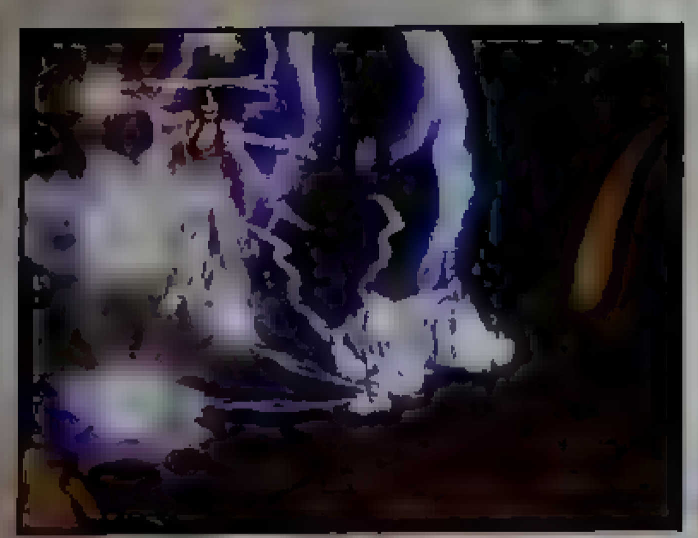
图像表现	■■■■■	创意	■■■□
音乐音效	■■■■	拟真度	■■■■□
操控	■■■■		

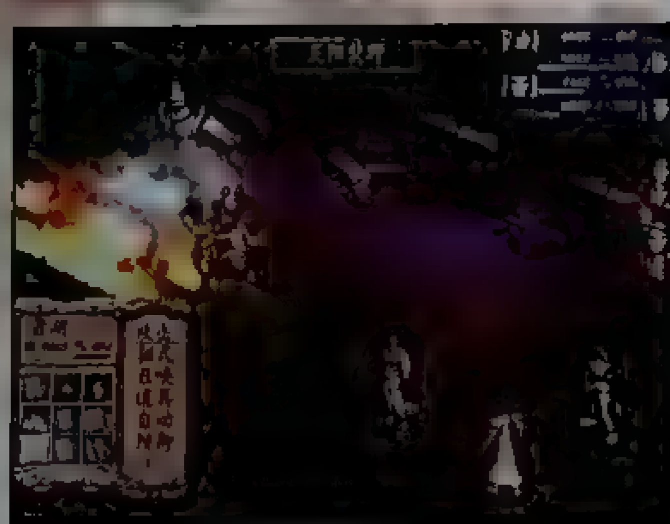
出品公司：Simergy/Infogrames	3D声效卡：EAX/DS3D
国内发行：未定	多人游戏：支持
发行版本：1CD/WinALL	操控方式：键盘、摇杆、方向盘
游戏类型：运动竞速[SP]	出品日期：2002.6
3D加速卡：D3D	官方网站：www.grandprixgames.com

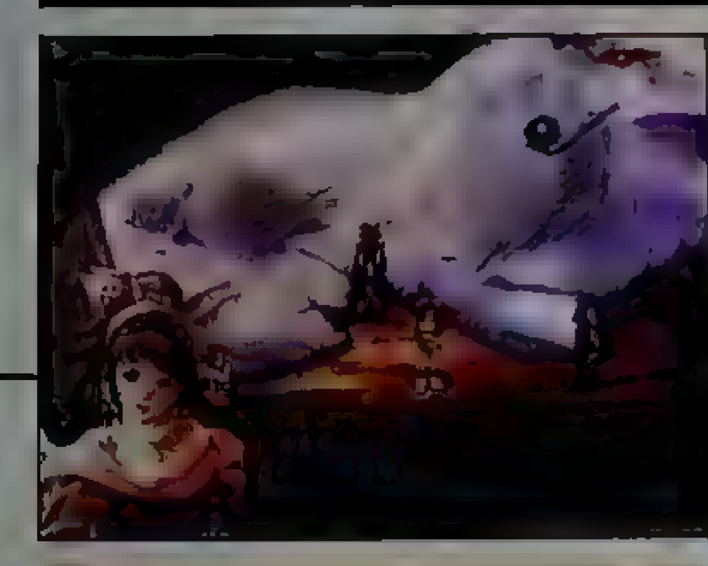
最低配置：PII400/64MB、16MB显存、4速光驱、600MB硬盘
推荐配置：PIII750/128MB、32MB显存、720MB硬盘

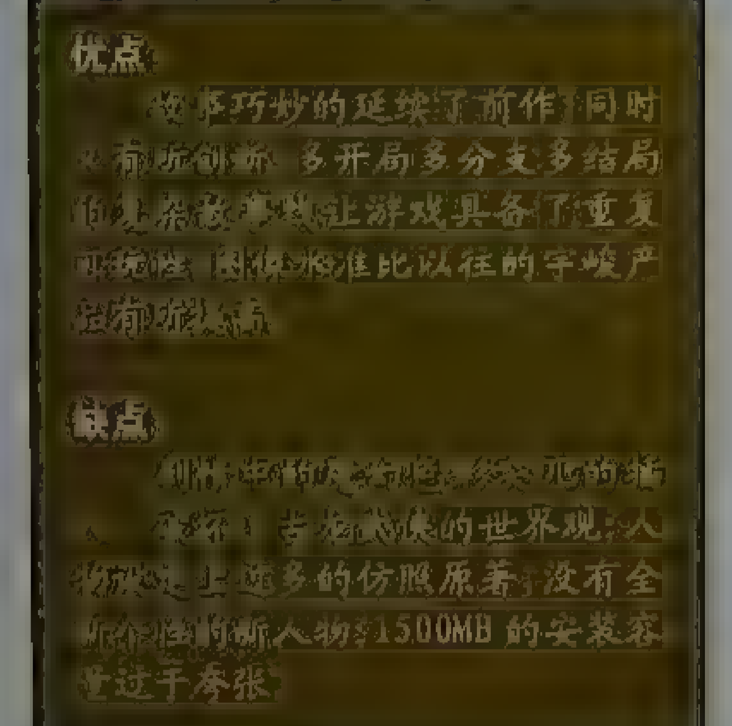












优点：

故事巧妙的延续了前作，同时又有所创新，多开局多分支多结局的系统让游戏具备了重复可玩性，图像水准比以往的宇峻产品有所提高。

缺点：

剧情中的矛盾冲突不够激烈，破坏了古龙武侠的世界观，人物设定上过多的仿照原著，没有全新个性的新人物，1500MB的安装容量过于夸张。

新绝代双骄Ⅲ

古龙经典的成功延续

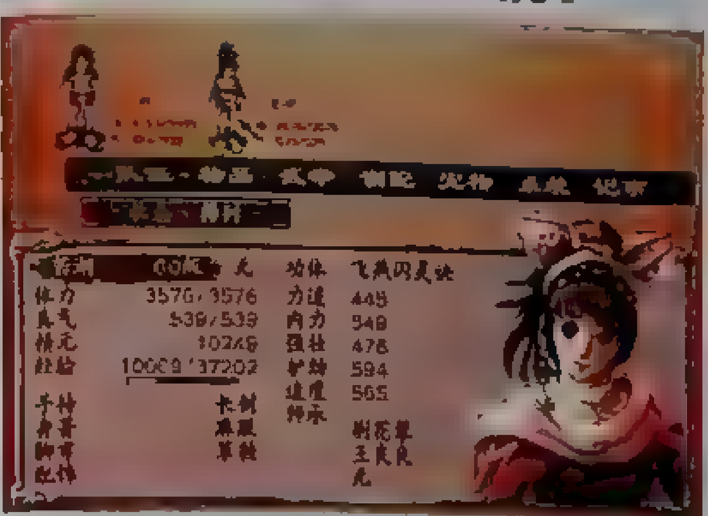
文/王旭东

当初听说宇峻要出《新绝代双骄Ⅲ》的时候，还真让笔者吃了一惊，众所周知，宇峻早在《新绝代双骄Ⅱ》里就把古龙大师的这款名作里的内容挖掘干净了，怎么会还有续集出现？难道古大师在驾鹤西游之前呕心沥血留下了《绝代双骄》的后续版本？或者是宇峻也打算学习大宇的"新仙剑"计划，换个图象引擎来炒炒前两代作品的冷饭？当笔者得到进一步的消息以后，才恍然大悟，看来是宇峻觉得花大价钱买来古龙大师的著作权和改编权，只做两款游戏真不划算，不出个外传和续集什么的，多对不起那大把的银票呀，于是乎，原本不可能出现的《新绝代双骄Ⅲ》就这样来到了众位玩家的面前。

一部好坏参半的剧本

江小鱼与江无缺这对命运乖舛的兄弟，识破了邀月、怜星的毒计后，终于手足相认，也都有了幸福的婚姻与家庭，并都生下了一个可爱的儿子，像父亲江小鱼一样调皮伶俐的江瑕和完全就是父亲江无缺克隆版本的江云（在《新绝代双骄Ⅱ》中，因为兄弟相认，花无缺也改名为江无缺，给人感觉怪怪的）。怎奈命运总嫉妒着幸福的人们，炙烈的仇火正无情的向他们灼烧，看不见的力量，逼使着这对兄弟的后人，重蹈着上一代所犯下的错误……

游戏一开始的剧情就将玩家带入了最激动人心的时刻，刚和江小鱼短聚完的江无缺回到家中，却发现家中发生突变，因为一些打着复仇名义的陌生人的闯入，使得自己妻离子散，江无缺近乎崩溃……游戏一开篇就出现了这样的让人难以预料的情节，无论是谁都会兴奋的玩下去，从这点上看，不能不说宇峻的剧情气氛营造上很有两把刷子。



但随着剧情的延续，游戏开始时给人的悬念就当然无存了。仇雠的出现，聪明点的人就能想到是江玉郎，而江云的被带走，大家想必一眼就看出了其中的奥妙——无非就是让江云重蹈其父的悲惨命运，认贼作父并要最后与自己的兄弟决斗。其实，当得知宇峻要在《新绝代双骄Ⅲ》中为两位"前主角"设计两个儿子出来的时候，有些玩家已经把剧情猜得八九不离十了。但总的来说，这个新剧本从情节上看，整体感觉已经很接近古龙大师的风格了，人物的性格和特点也终于原著，剧情从宏观上看没什么出人意料之处，但是从微观上看还是高低起伏，峰回路转，一些情节还是让笔者玩得很过瘾的。

一些克隆版本的新人

在《新绝代双骄Ⅲ》中，新出场的人物的戏份占了很大的比例。而原著里那些已经深入人心的角色，如今都成了龙套，江小鱼和江无缺都是在开头和结尾才露脸的，而那些在《新绝代双骄》中的绝对女主角的铁心兰，苏樱之流在这本作里都只有几句少得可怜的台词了，有的女主角几乎在这集中就消失了（根据游戏一开始时，选择母亲的问题来决定哪个女主角出场），那些为了继续原著故事而玩此游戏的玩家可能会有些失望了。

让我们再来看看这些新人们，江瑕和江云无疑就是另一个江小鱼和江无缺，其他的新角色也有着以前《新绝代双骄Ⅱ》中一些人物的影子。说到新人物的设计，笔者就不能不说，《新绝代双骄Ⅲ》中最大的败笔就是设计了若湖这个角色。大家都知道，若湖是个狐狸精，随着若湖的出现，什么摩迦罗，什么九尾火狐，神仙鬼怪都出来了，一个完完全全的古龙武侠世界就这样的被这个小狐狸精给变成了不伦不类的奇幻世界。以笔者愚见，剧本作者恐怕是"仙剑"中毒太深，觉得要是不来个"人妖之恋"的就不能算是好剧情？

一个折中精神的续集

目前，有不少公司在自己的招牌作品出续集问题上都非常谨慎：无非就是怕改变不大，玩家认为是在炒冷饭；改变太大，又怕玩家无法接受新的风格（《大富翁Ⅴ》就是这样死的）。而宇峻在这两个相互冲突的问题之间找到了一个折中的解决方案，也是最让玩家可以接受的方案：在优秀前作的基础上，第一，不更换引擎，只提升游戏的图形效果；第二，吸取玩家的建议，改进前作那些令人不满的设定和BUG；第三，再创造一些新的功能和玩法；最后，再加上和前作有关联的全新的剧情，一款出色的续作就这样诞生了。



这款游戏中的新鲜特色大都比较令人满意。45度角战斗画面比以前的平面战斗显得更加有魄力；五行相克系统也让战斗更富策略性；除了很多RPG都有的"战斗阵型"以外，非战斗状态的时候，阵型也很重要：谁在队首，就可以使用那个人的特殊作用，如轩辕巧巧的慧眼发现隐藏宝物，江云的御剑术到达一些无法走到的地点等。另外，还有饲养宠物助战，拜师学武等设定，都比较完善合理。



一些有待改进的地方

首先就是游戏的容量太大，当然这也不是宇峻的专利，如今国产游戏大都动辄N张盘，安装也要N个G，难道说所谓"大作"之"大"，竟在于此吗？就拿《魔兽争霸Ⅲ》来说，大家不妨看看人家一张650M的盘里都放了什么，看来国产游戏还真得减肥了。

另外，这款游戏保留了宇峻RPG游戏一贯的明雷的模式，也就是敌人都能在地图上看到。这本是好事，可以让玩家可以自己选择战与不战。但是事实上几乎所有的迷宫或是道路都是那种仅仅能够使得一到二人通过的小道，在这样的道上设置敌人，躲开是几乎不可能的。而且。经常出现一堆敌人挤在一个你必须过去的小道上开PARTY，必须一场接一场的打，让人好不心烦。

总而言之，《新绝代双骄Ⅲ》还是一部比较成功的续集。遗憾的是，它的上市日期与另一款中文RPG大作《轩辕剑Ⅳ》同时，受到了一定的冲击。虽然选择购买后者的玩家应该会更多一些，但笔者个人认为，这两者的品质实属旗鼓相当，即使《新绝代双骄Ⅲ》略逊些许，也只是在瑜亮之间了。■

新绝代双骄Ⅲ

图像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	故事性	■■■■
操控	■■■■		

出品公司：宇峻科技	3D声效卡：不支持
国内发行：寰宇之星	多人游戏：不支持
发行版本：中文版4CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：角色扮演（RP）	出品日期：2002.8
3D加速卡：D3D、软件3D	官方网站：www.uj.com.tw/tth3

最低配置：PII300/64MB、16MB显存、4速光驱、1.5G硬盘
推荐配置：PII450/128MB、32MB显存

★★★★







优点：
曲折故事线与出色游戏性的完美融合

缺点：
人物场景细节贴图的缺陷和人物视角观察方式的不足

如果说不久前的《侠盗猎车手 3》（Grand Theft Auto Ⅲ，后文简称 GTA3）将黑色主题的游戏推上了一个更新的高度，那么 Illusion Softworks 和 Gathering 联手打造的《四海兄弟：失落的天堂》（MAFIA，后文简称 MAFIA）则将这一主题更深化了，更细腻了，更有人情味了。当我们开始沿着 Tommy Angelo 的描述来回忆其若干年前鲜为人知的生活方式时，相信每个人都会被其深深吸引，沉浸其中，而这也就是极富戏剧化的 MAFIA。

经过漫长的等待，我很高兴看到 Illusion 成功融合了一切出色的游戏因素，用流畅的游戏运行表现出流畅的情节。可以说，作品中包含了丰富的游戏成份，技巧型的乐趣和电影般的表现手法。



MAFIA 选择 30 年代的美国为背景，同时那也是黑帮势力的鼎盛时期。两位教父 Dons Salieri 和 Morello 争夺着一座幻想都市——失落天堂（Lost Heaven），你自然也可以把这里联想为黑帮的圣地纽约，但与 GTA3 不同的是，这里是 30 年代的纽约。"失落天堂"中的每一件事物都带有明显的 30 年代风格，从建筑结构，场景渲染，车辆造型，街道设施和人们的谈吐……诸多的细节都是近乎完美的。说到细节我们一定要提到游戏中的人物造型设计，角色面部的贴图和表情描绘可以用细腻和精巧来形容，但当我们将目光下移，注意到那些纸片般的领带和衬衫衣领后，却只能说遗憾二字了。也许笔者过于吹毛求疵了，下面还是让我们把这细小的遗憾放进记忆的角落，去体会游戏更吸引人的一面吧。

Real power can't be given.It must be taken.

四海兄弟：失落的天堂

文/Aan

MAFIA

MAFIA 与 GTA3 有许多相似之处，同样建造了一座庞大的城市，我们可以尽情享乐其中。当然二者也有不同的风格表现，MAFIA 中的一切永远是在力求表现真实。车辆在两款游戏中都是最主要的道具，在 MAFIA 中的车辆有极为真实的受损细节表现，碰撞产生的凹陷和擦痕，激烈枪战过后的弹孔历历在目，而发动机或传动系统受损又将明显影响到你驾驶技术的发挥。在某些追车任务中，你甚至可以打爆对方的轮胎迫使其停车。这里也体现出了另外一项独到的创新设计，在追车的时候，你所载的同党将会从车窗向外射击，而你也可以单手驾驶车辆，同时向外开枪（需注意控制方向和角度），而这也正是 GTA3 中所欠缺的。游戏中甚至还包含竞速任务，你需要在原始的方程式比赛中为帮会



赢得高额的赌金。竞速比赛并不简单，老式方程式赛车可是极难控制的。虽然这样有难度的挑战从某种程度上降低了游戏性，但也体现出了游戏设计师力求真实的一面，表现出了车辆物理系统设计的精细。

细节和环境不仅表现在游戏的视觉和操作部分，声响效果同样出色。游戏配音可以说是笔者在年内所听过最出色的，通过情节台词和出色的配音，将游戏中每一个个性鲜明的人物表现得活灵活现。环境音效更是值得关注。举例来说，游戏中有一个任务发生在雨夜城郊的农场，站在雨中你可以清晰地听到雨点散落在周围泥土地面上的声响，不止于此，当你站在房檐下，可以听到雨点落在木料上的声音，而当你站在一个金属油桶边时，听到的则是另外一种绝对不同的声音，这里再次体现出了无比真实的细节描绘。

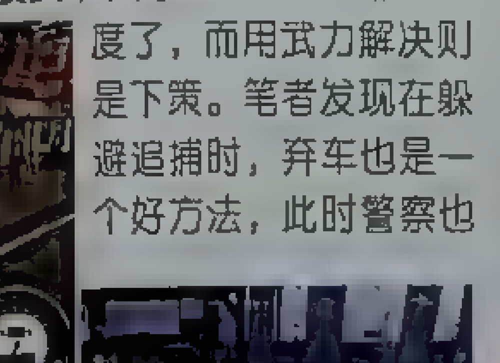
游戏连贯的背景音乐也是值得称道的，所有的原创曲目包含了爵士和管弦乐风格，同时根据不同的游戏情景又显得有张有弛。透过背景音乐，游戏又表现出了明显的电影风格。



MAFIA 的关卡就象是一幕幕电影情节交织在一起，这也是游戏的整体风格。游戏的引擎创造出更具人性化的角色，同时依靠引人入胜的情节背景，营造出极强的电影氛围。完成一项项任务，就象在看一部 Tommy 的自传，那里有成长、爱情、欺骗、战争和良知，正象片头中 Tommy 手中的咖啡一般纯厚。就笔者看来，一款成功的游戏作品通常都会有一个吸引人的故事情节，也就是要有一个好的编剧。

通过所有的任务，你将了解到 Tommy 的黑帮生涯，控制着他穿梭于他的记忆之中，体验曾经发生的一切。Tommy 最初并不是黑帮的成员，他只是一个普通的出租司机，然而一次危险的载客工作改变了他的一生（游戏序幕第一个追车任务）。从那一天开始，他才真正了解到城市背后暗藏的诸多阴谋，认清人们道貌岸然背后丑陋的嘴脸……游戏初期，Tommy 的任务大多是担当司机，而面对突发的危机，Tommy 一次次的出色表现证明了他的能力，也使他在 Salieri 家族中的地位日益提高。暗杀、保镖、械斗、复仇等黑色主题贯穿游戏始终，同时也预示着悲惨结局。

驾驶仍然是你经常要做的事情，与 GTA3 一样的庞大城市——"失落天堂"同样拥有一切现实城市的各种细节。庞大的城市同时也就意味着你需要经常奔波在其中，你常常需要驾车从城市的一边到达另一边。当然这个过程也不是一帆风顺的，失落天堂包含更多更真实的细节表现。通常违反交通规则也会招致警车的追捕，例如超速、闯红灯、交通肇事等等。游戏中的警戒尺度分为三个级别，处罚、逮捕和全城追捕。要想甩掉警车，你只能靠自己的驾驶技术和对城市路网的熟悉程度了，而用武力解决则是下策。笔者发现在躲避追捕时，弃车也是一个好方法，此时警察也





会开始步行追踪，当你成功躲开警察的视线后，迅速盗取一部汽车，可顺利驾车逃走。

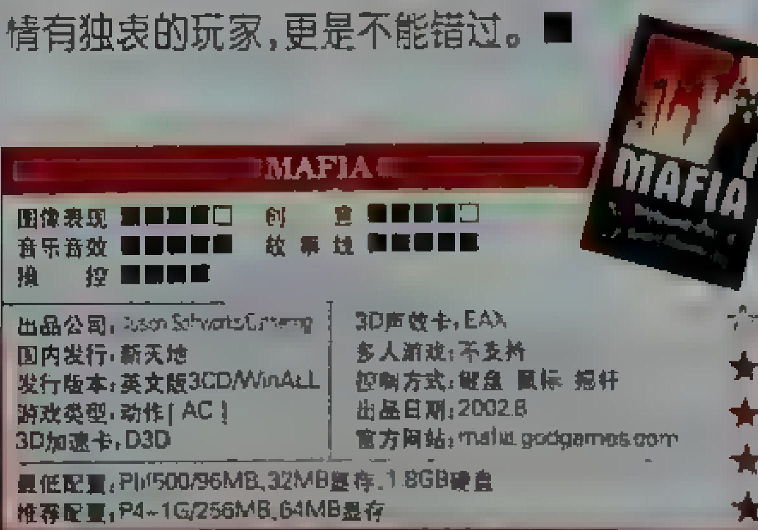
在一些特定的任务中，你又要注意保护所驾驶的车辆，过度的损坏也会导致任务失败，或被迫步行到达指定地点。谈到步行，建议大家在步行过马路的时候要先左右观察，游戏里并没有象 GTA3 中那样反应敏捷的电脑司机。另外，在 30 年代，持有枪支是被完全禁止的，因此在城里步行活动时，要注意藏好武器，否则会给你带来很多麻烦。

得到车辆通常是每个任务的开始。在整个游戏过程中，一些特殊的角色将指导你掌握窃取各种车辆的方法。在 Salieri 酒吧后面存放着你收藏的各种车辆。当然对于一些低档的车辆你也可以逐步淘汰，以便有足够的车位来停放那些性能出色，外观华丽的名车。



沿着游戏的故事线，你将到达城市的大多数区域，但你也可能忽略某些特殊的角落，那里同样有精致的创作。游戏提供了一种自由驾驶模式（Free Ride），在这里你可以抛开曲折的情节，尽情欣赏这庞大的城市。在这种模式中，你可以自由调节人口、交通和警察的密度；另外还可以自由选择所要驾驶的车辆，不过你只能选择那些在单人故事模式中已经获得的车辆。当你完成了整个单人故事模式，你还可以启动极限自由驾驶模式（Free Ride Extreme），这里将不再有警察的束缚，同时还可以获得更多的特殊车辆。所有这一切都是为了提高游戏的生命力所特别设计的。

抛开所谓的主题问题，MAFIA 堪称当之无愧的经典，尤其是故事线，更是近年来动作游戏中的最佳，特别是那些对西方黑帮影片情有独衷的玩家，更是不能错过。■



MAFIA

图像表现	■■■■□	创意	■■■■□
音乐音效	■■■■■	故事性	■■■■■
操控	■■■■		

出品公司：Illusion Softworks/Gathering	3D声效卡：EAX
国内发行：新天地	多人游戏：不支持
发行版本：英文版3CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标 摇杆
游戏类型：动作（AC）	出品日期：2002.8
3D加速卡：D3D	官方网站：mafia.godgames.com

最低配置：PⅢ500/96MB，32MB显存，1.8GB硬盘
推荐配置：P4-1G/256MB，64MB显存

中世纪:全面战争

Medieval:Total War

文 / DSotM



优点:
宏大的战争场面,真实历史的再现

缺点:
场面宏大导致运算量提高,表现为游戏运行速度降低

相信大家对影片《勇敢的心》和《角斗士》还记忆犹新,它们通过现代的电影技术完美地再现了冷兵器时代的欧洲战争,数千人的作战场面让所有欣赏者心潮澎湃。但对于电脑游戏来说,这样宏大的战争场面似乎只在《幕府:全面战争》(Shogun:Total War,后文简称 Shogun)中出现过,该游戏发行后一度成为了当年 RTS 焦点。沉寂了 2 年后,游戏开发者 Creative Assembly 又重新回来了,带来了一款全新的作品——《中世纪.全面战争》(Medieval:Total War,后文简称 Medieval)。现在就让我们看看中世纪的"全面战争"是个什么样子。



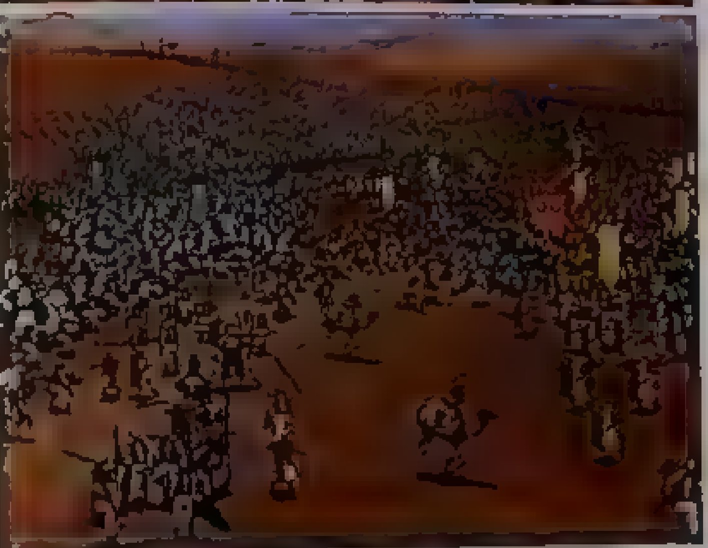
MEDIEVAL TOTAL WAR 戰 場

这一次,战场来到了中世纪的欧洲。游戏的年代几乎含盖了整个中世纪,将一段长达 400 年的历史用游戏的方式展现在我们面前。具体背景时间被设定在"1095 年第一次十字军东征"到"1453 年君士坦丁堡的衰败"。游戏选择了在这段历史时期比较有特色的 12 个欧洲文明.英国人,德国人,拜占庭人,法国人和土耳其帝国等……事实上,每一个文明代表了一个帝国,并根据每一个帝国真实的历史资料设定其技术和兵种。这里有我们熟悉的 条顿的武士、撒拉逊的步兵、贝多因人的骆驼战士……在这一时期对历史有着深远影响的人物也出现在游戏中,包括."狮心王"理查——英国国王理查一世(十字军东征史上赫赫有名的角色,骁勇,第三次十字军(1189-1192)主将之一);"异教"的库尔德族名将撒拉丁;苏格兰反抗军起义的领袖威廉·华莱士(影片《勇敢的心》中的主角);圣女贞德;罗宾汉……另外一些发生在欧洲大陆上的著名的历史事件也将被引入游戏.英法百年战争、十字军东征、蒙古入侵等……在背景设定上,游戏完全尊重历史,而真实也正是这一系列的最大特色。

MEDIEVAL TOTAL WAR 策 略

对于一个初次接触这款游戏的玩家来说教学关是必要的。教学关可以帮助你尽快熟悉游戏的操作,这对你以后的游戏会有很大的帮助。但如果你对前作 Shogun 比较熟悉的话,你可以直接开始战役,因为 Medieval 依然沿用了 Shogun 的系统。游戏依然分为 2 个部分:策略地图,近似于我们熟悉的三国类型策略游戏,玩家可以利用这个地图宏观地观察战场;进入战役之后,就变成了我们熟悉的 RTS,庞大的 3D 场景中即将爆发一场血战。游戏中所要表现的不仅仅是即时战术的





实施,而是要求玩家对一个帝国进行全面管理:经济的宏观调控、建筑攻防设施、组建军队、生产食物……这其中还包含一些战前的策略运用:暗杀敌军将领、防守边境等……所有这一切都是在策略地图中进行的。

Medieval 中新增的一个特殊设定就是君主性格对战争的影响。在游戏中,玩家扮演的君主将不仅仅管理内政,还要处理与邻国的关系。这就是说,你对邻国的态度不够友好的话,他们会根据你国家的实力强弱,利用不同的策略,对你的国家进行对抗。对于与邻国的关系,君主可以利用一些外交手段来达到目的,例如:派遣密使与邻国谈判;挑拨其他国家的关系;联姻等……可以说 Medieval 更接近于真实的社会了,一切社会关系发展变化都会对游戏产生影响。在游戏中设定有一些特定的策略任务,例如:你如果选择英国的话,在你执政前必须运用各种手段征服威廉·华莱士……在游戏中还会有战俘出现,对待他们的时候,你可以选择把他们释放,这样你可以获得一定数量的赎金;再或者将他们杀掉,这样将对敌方其他将领产生震慑作用,在今后的作战中,他们会对你产生恐惧。

MEDIEVAL TOTAL WAR 戰 術

相对于前作 Shogun,Medieval 策略成分变得更为丰富了,但事实上,这依然是一款偏重于 RTS 的作品。尽管在游戏中,玩家可以利用策略地图来进行国家间的交战,电脑会自动计算出胜负关系,但这并不是游戏的初衷,Medieval 真正令人兴奋的还是指挥千军万马在战场上纵横驰骋。可以说,作战才是游戏的主题,也只有作战才是真正让玩家感觉兴奋的。当你统领着数以千计的战士,向敌人的领地发动攻击时,相信你才真正享受到这款游戏的精髓。

游戏的战场依然是由真 3D 场景表现,但与 Shogun 相比,Medieval 有了更大的提高。在游戏中,更多的因素会影响到一场战役的胜负:军队、经济、地形都是玩家应当首先考虑到的。特别是地形,可能会直接决定一场战役的胜负。防守时玩家要根据自己所处的地形来建造防御设施;而在进攻时,则要选择更为有利的路线对敌人发动冲锋。另外,在游



戏中天气的变化也有所强化,我们可以清楚地看到在不同时间、不同地点上的不同气候变化,这些的变化对于一场战斗的影响也是很大的.雪天可能对于防守来说有很大的帮助,但如果遇到了沙尘的天气双方的优势就可能有所转换了……不同民族对于不同环境的适应能力也有所不同。基于以上诸多因素的影响,战术的运用自然变得更为重要了。在游戏中,你很可能遇到这样的情况:率领着一支 800 人的军队向敌人的城市进攻时,却被敌人的 300 守军消灭……通常对于一场战争,玩家需要根据地形天气安排自己队伍的



组成,在具有优势的地形上隐藏自己的队伍,对敌人发动致命奇袭……

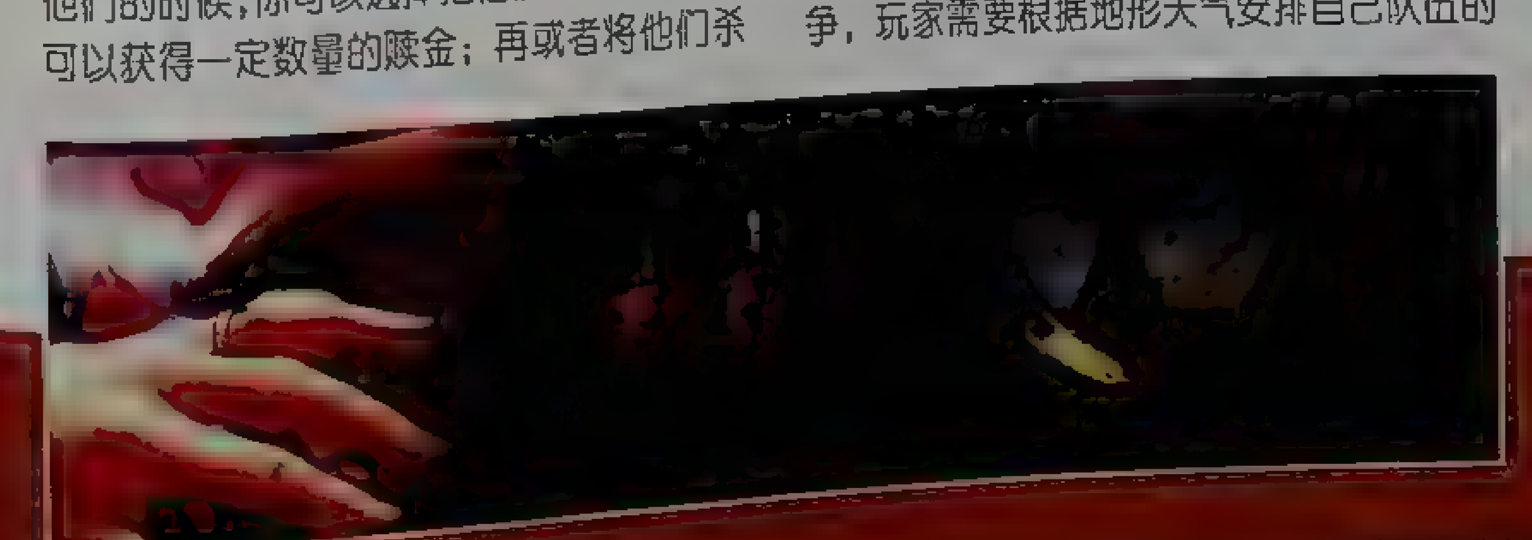
MEDIEVAL TOTAL WAR 作 戰

正如之前提到的,游戏的战斗场面才是最令玩家兴奋的。改良后的系统允许在一个屏幕中显示 10,000 人。为了更好地控制自己的部队,在战斗屏幕上设有不同的按键,这些按键允许玩家将士兵编队、改编队形等……在游戏中,你控制作战部队的 AI 也大大加强了。你可以通过他们的语言来了解到他们的行动,你可以随时了解到在战场上他们为什么会信心大增或者为什么突然撤退,他们会告诉你"两翼保护的很好,我们很安全"或者"我们担心会有意外发生等"。现在,聆听已不再是枯燥的了,部队的言行将带给你更多来自最前线的情报。随时关注军团的士气依然很重要,现在士气已不仅仅受战场情况制约了,另一方面领导者的言行也会对部下产生影响。

在兵种设计上,Medieval 相对 Shogun 更为丰富了,在游戏中有更多的兵种出现其中.英国人的弓箭手、撒拉逊人的轻骑兵等……不同种族不同的优势兵种经常可以左右战局,而各兵种间相互影响,相互制约的关系也更为明显了,例如.骑兵可以轻松地击败弓箭手,但却很容易受到长矛的攻击……在游戏的后期,随着科技的发展,还会有更多的工具出现,这会大大增强你的实力。

结束语:

Medieval 并不能简单称之为 Shogun 的续作,它真正展现出了万人大战的宏大场面,它更像是一部历史教科书,同时也是一款所有 RTS 玩家不能错过的游戏。■



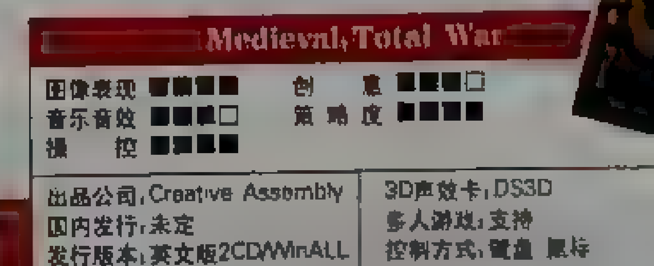
Medieval:Total War

图像表现	■■■■	创 意	■■■□
音乐音效	■■■□	策 略 度	■■■■
操 控	■■■■		

出品公司:Creative Assembly	3D声效卡:DS3D
国内发行:未定	多人游戏:支持
发行版本:英文版2CD/WinALL	控制方式:键盘 鼠标
游戏类型:策略(ST)	出品日期:2002.6
3D加速卡:D3D	官方网站:www.totalwar.com

最低配置:PII300/64MB,8MB显存,850MB硬盘
推荐配置:PII500/128MB,32MB显存,1.85GB硬盘

★★★★



ROMAN VEXILLARY

汉朝与罗马

文 / DSotM

汉朝与罗马》(以下简称《汉罗》)是大宇资讯首次在即时战略领域的尝试。为了让广大的战略玩家能有一个完全新颖的游戏感受，大宇这次在游戏引擎的开发、玩法设计、美术图制作等方面均投入了大量的资源。游戏题材上，公元前后百年间汉王朝与罗马帝国的战争描绘了一幅幻想式的宏伟历史画卷；玩法上，省略了传统即时战略游戏中繁琐的资源采集和单位生产，取而代之的是以阵形作战为核心的战斗系统；画面上，有着丰富多样的游戏场景配合雨雪等天气变化，并且提供了两套游戏界面给玩家选择。现在就让我们来看看这款游戏有何具体特色吧。

优点：阵形系统的出色设计，丰富的兵种表现

缺点：画面比例的失衡，操作控制略显不便



《汉罗》以古代东方的汉王朝和西方的罗马帝国之间的矛盾冲突为主线，地域跨越亚、欧、非三大洲，随着冲突的发展，匈奴、安息、印度、高卢、日尔曼、埃及、迦太基等十余个民族在这虚构的历史舞台上陆续登场，即而演变成东、西方古文明的碰撞。缤纷灿烂的民族文化将玩家带入那烽烟四起的战争年代，把玩民族争斗之中充斥的利益冲突和阴谋。

游戏的剧情模式分为汉朝、罗马两条线索。汉朝剧情中，玩家可扮演汉朝时期的著名将领霍去病带领大汉军队帮助周边国家解决民族争端，机缘巧合下发现了罗马帝国意欲吞并东方大陆的野心，并同各民族一道最终粉碎了罗马的阴谋。罗马剧情中，玩家可以扮演罗马英雄奥古斯都·屋大维，在国内战争和外敌威胁的双重压力下，通过征服和外交手段，在稳定国内局势的同时，与大汉王朝建立了友好邦交，消灭外族强敌，巩固了罗马帝国的疆域。

这次由大宇自行开发的游戏引擎将会带给玩家在以往即时策略游戏中从未体验过的全新感觉。在游戏中每支部队均由将军和众多士兵组成，玩家直接控制的不再是单个的士兵，而是由将军指挥统一行动的集团部队。部队在游戏中的行为以阵形为基础，玩家可根据需要变换阵形以达到最佳的作战效果。为使玩家的选择多样化，游戏设计了东西方阵营极具特色的十余种阵形，而每种阵形又具有非常明显的作战效果，例如方阵和圆阵适宜防守及步步推进；锥行阵和楔形阵用于冲锋时势不可挡；锋矢阵及梯形阵是突击作战的首选。这里需要注意，作战阵形通常移动起来速度慢，部队疲劳度容易升高。不同阵形之间能够合流、分流；玩家还可以决定在对敌时是保持阵形还是在允许范围内攻击到尽可能多的敌人。

游戏的战斗系统始终以阵形为核心，战法变化以及战略的运用都由此衍生开来。而运用阵形作战的效果(如部队的视野、攻击、防御、打击范围等)又与阵形的完整度和阵形的不同角度有关，完整度愈高则效果作用愈大，又根据阵形的角度不同，效果表现由大到小依次为阵形的正面、侧面和背面。无论任何阵形背面都是其最大的弱点，战斗中被敌人抓住猛打后果不堪设想。相应的，你也可以适当运用不同的战术对敌人的弱点发动致命的攻击，笔者就曾试过用实力 6000 的部队消灭一支实力 20000 的敌军。另外，不同兵种使用相同阵形效果也有差别，例如骑兵部队使用锥形阵，弓箭部队使用雁行阵都会对敌方造成最大的杀伤力。这一切正是阵形效果的出色体现。



《汉罗》中囊括了东西方 12 个真实的种族，象东方的汉、匈奴、印度、波斯等，西方的罗马、日尔曼、高卢、迦太基等。每个种族都有若干独具特色、带有民族风格的兵种，合计有 52 种之多。例如罗马方阵兵、投掷手、弓箭手、骑兵、战车、弩炮、投石器、战象、猛虎等……各种族生活地域和文化的差异，使这些兵种带有截然不同的属性：他们不仅相互



克制，而且在不同的地形和气候下也表现迥异。比如匈奴骑射手，在沙漠和草原上作战势如破竹，但在森林和山地上就一筹莫展。因此，在游戏中，只有使用多兵种相互协同，才有可能使自己立于不败之地。



《汉罗》部队操控模式相对传统的即时策略游戏并没有太多的创新，略有不同的是，你可以通过键盘的方向键来控制单一部队的移动和转向。游戏同样为战略高手们准备了完整的快捷键，以便你迅速对部队下达连续移动、攻击，调整阵形方向，计策使用等指令。幸好如此，弥补了鼠标指针位置偏移在操作中的问题。

《汉罗》在战略安排和战术运用上要求玩家对战局发展有着敏锐的洞察力。游戏中地势高低、天气变化、不同的地形种类都对部队的作战效果产生一定程度的影响，这就要求玩家为取得胜利必须要考虑占据有利地势并选择适宜的时机出击。侦察敌情在游戏初期至关重要，与敌人发生遭遇战可不好受，要想在敌人面前变换阵形以图扭转战局几乎是不可能的，相反只会造成更大伤亡。对部队士气变化情况的掌握是控制整个战局发展的精髓所在，游戏中玩家可以通过截杀主帅、抢占据点、摧毁主营等手段来打击敌方士气，敌人部队士气降到最低点之时也是获胜之时。同样，当玩家处于劣势时，也可以通过这些方式上演大逆转的好戏，不过关键就要看各位玩家的功力如何了！

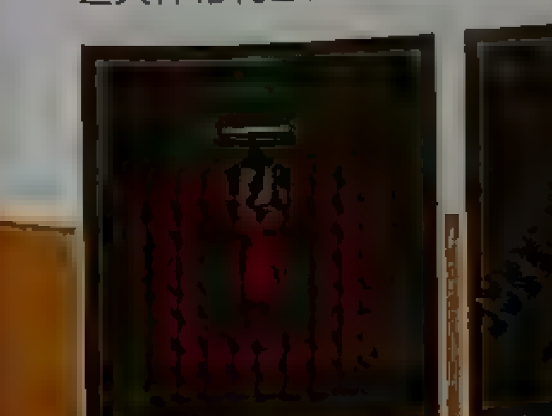


玩家在游戏中将有机会领略到各种地域的不同地形地貌。从一望无际的平原到群山环绕的高原，从树木丛生的热带雨林到温带海岸，沙漠、草原、沼泽、雪山、河流、海岸等丰富多彩的地形玩家都可尽收眼底。加上雨、雪、雾、风暴等自然气候的配合，游戏的真实感得到了加强。

《汉罗》采用了二维和三维两套完全不同的显示模式，在 3D 显示模式下玩家将从高空俯视战场，拥有 3D 加速卡的玩家能够充分感受到三维场景下的透视效果。三维场景中的地势起伏几近真实，视野边界更加柔和细腻，物件近大远小的强烈透视感让玩家有身临其境般的体验！表现不足的是，人物与建筑、自然景物之间的比例严重失真，影响了视觉效果。

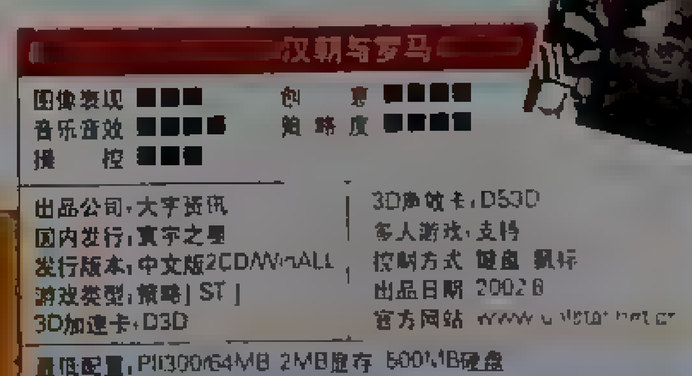


《汉罗》支持最多 8 人的局域网连线对战。既可多人混战，也可组成东方和西方两阵营进行厮杀。但无论那种模式，玩家都只能选择两阵营其中之一的兵种作战。阵营对战中，将会随机从同一阵营中抽取一名玩家作为本方所有部队的主帅，玩家在游戏中除了想方设法攻击敌人外，还得努力保护本方主帅部队不要过早退出战场。对所有即时战略玩家来说，《汉朝与罗马》将是一场战略与战术的综合较量。■





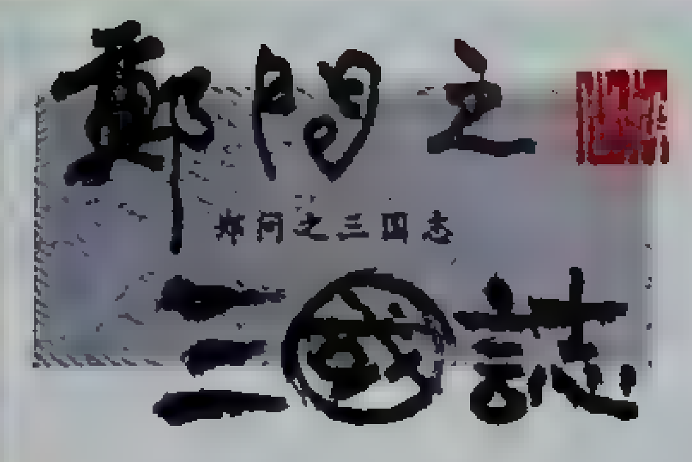




汉朝与罗马

图像表现 ■■■
音乐音效 ■■■■
操控 ■■■
创意 ■■■■

出品公司：大宇资讯
国内发行：寰宇之星
发行版本：中文版2CD/WinALL
游戏类型：策略(ST)
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式 键盘 鼠标
出品日期 2002.8
最低配置：PII300/64MB 2MB显存 500MB硬盘
推荐配置：PIII500/128MB、16MB显存



郑问之三国志》是近年来少见的战略模拟游戏失败的标本。此款游戏将台湾漫画家郑问的造型和插画设计，作为重要卖点，但很可惜，就成品看来，那也是唯一卖点。喜欢郑问画风的朋友，可以买一款此游戏来作为画集收藏，否则意义实在不大。

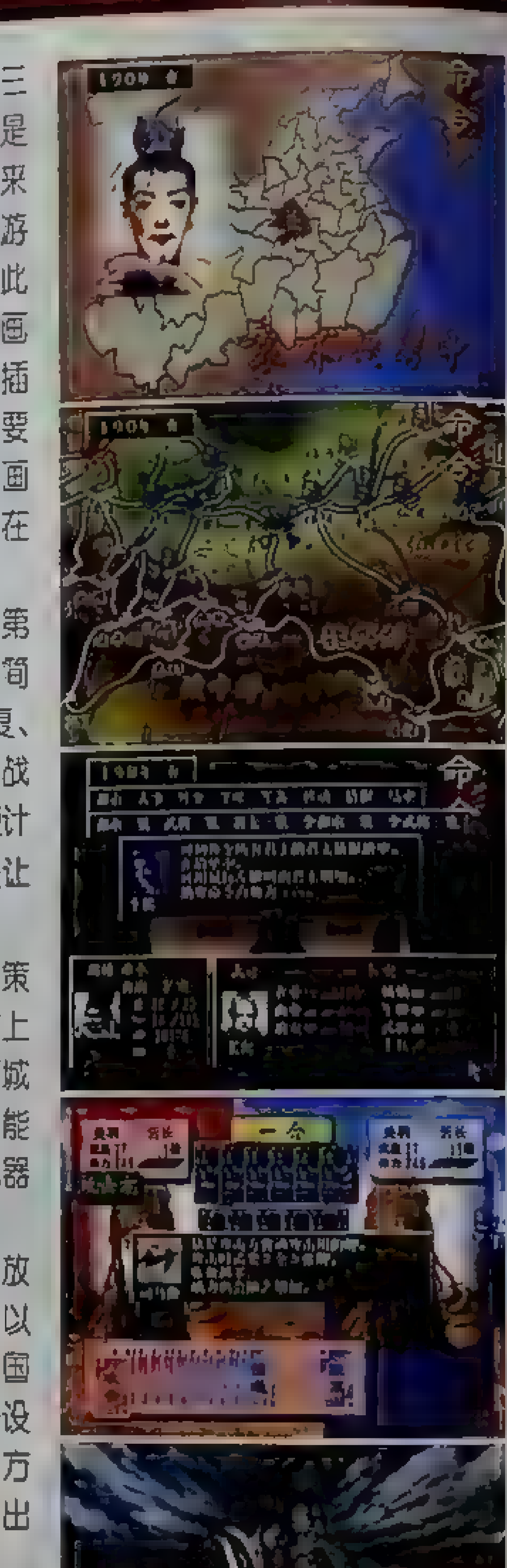
对比光荣的"三国志"系列，《郑问之三国志》给人的第一印象是中、小型作品，城池不多，可选势力也少，人物参数简单。一上手，发现游戏性更是比前者相差甚远。民政指令繁复、无条理，并且毫不符合大众审美或者历史真实，人物参数和战略设计，也诸多漏洞，平衡性大成问题。同样是两阵对圆了使计策，糜竺、孙乾之流的普遍成功率竟然比贾诩、郭嘉还高，真是让人跌破 N 副眼镜。

在宣传中自诩的军事计划系统，很有新意，但根本没有策划完善。所有战略调动都需要事先设定计划，使游戏者很难上手不说，更要命的是基本上无法完成任何临阵机变。相对两城同时发起进攻，行动顺序是随机判定的，使得用极少兵力就能牵制敌方大军，保证本方垃圾城不遭到进攻，这简直是为机器的弱智 AI 大开作弊之门。

最令人无法忍受的是战争系统。一款 SLG，可以将重点放置在战术层次而忽略战略层次（譬如战役模拟），但绝不可以将重点放置在战略层次就忽略了战术层次——《郑问之三国志》连这个基本的原则都敢于破坏。已经多年没有见到战争设计如此糟糕的游戏了，屏幕上没有地图、没有兵卒，只有双方将领头像排列成机器设定的阵列，自动对碰，然后由机器给出伤亡结果。

形而上的计策更是无用，使用何种计策也根本不能由玩家控制，随机乱数一跑，统带大军的强将往往会被几个滥将一击而溃——实在是叫人哭笑不得呢。■

（文／赤军长胜）



信長の野望 蒼天録

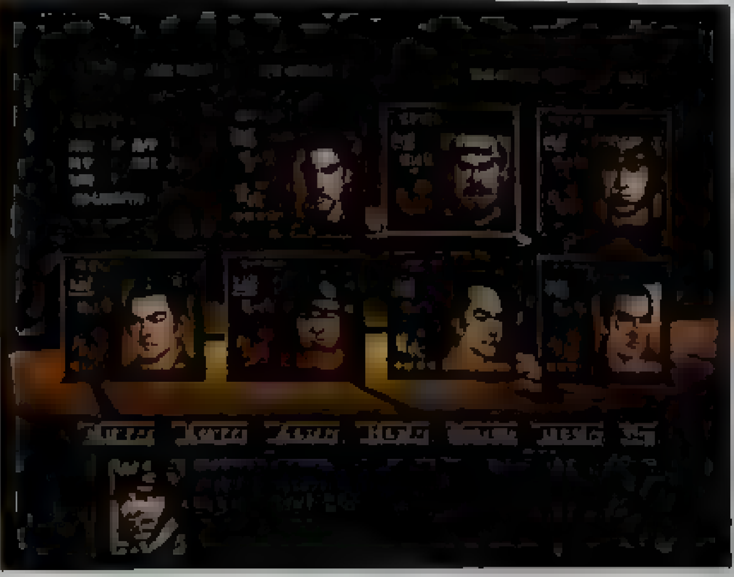
苍天录》是光荣最新的一部大作，但大作并不见得就是经典，更不可能没有漏洞和瑕疵。作为战略模拟游戏，当然会包括政治、外交、谋略、军事、战斗等多个层次，如果四平八稳、面面俱到，就会变成一款毫无特色的平庸作品，而如果虽然突出重点，但详略不当，也会大幅度减弱游戏性——《苍天录》的弊病，就属于后一种类型。

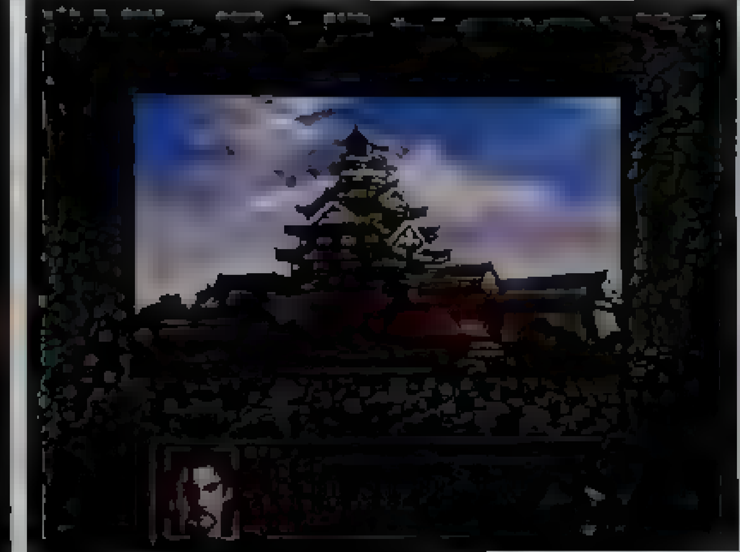
本款游戏突出谋略为其重点，将领的智力及相关谋略指令，无论在外交还是军事方面的体现，都颇有所长，但可惜，其它方面的设计却鲜有闪光点。民政方面简化到毫无乐趣，人事关系虽然复杂化了，但仍可以简单地用赏赐来解决问题，必须频繁地赏金赏宝，游戏后期无聊繁琐到让人抓狂。战争的设计同样失败，战斗层次，尤其是城战，游戏者唯一需要也唯一可以操控的部分，就是等将领攒够 POWER 格后施计谋，和放必杀技毫无区别。试问，一款由必杀技支撑的游戏（无论战略还是格斗或者别的什么），真的有游戏性吗？

还有一点让人不能接受，同时也百思不得其解的是——不同身份扮演者的不同关注点问题。本来，学习"太阁立志传"系列，使玩家可以扮演君主以外的城主或军团长，是一个很好的游戏卖点。可惜，与"太阁立志传"一样，不同身份的扮演者，有时要面对几乎完全不同的两个世界。当你扮演城主的时候，可以通过"提案"指令，召开家中评定会，商讨相关大政方针，而当你扮演大名的时候，手下诸城主却个个都是木头人，没一个会提议开会的——不，不是城主无能，而是根本就没有这套系统！同样一套系统，只不过换个角度来体现，难吗？为什么被删除了呢？

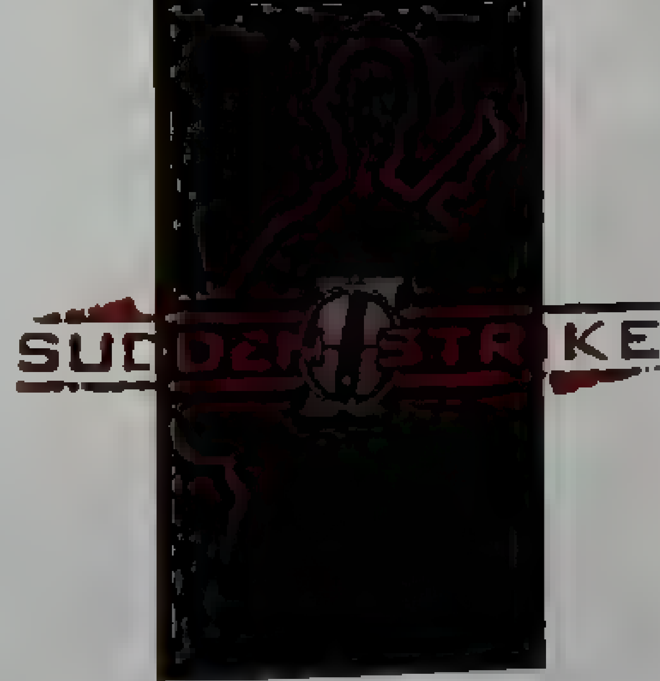
最使人难以忍受的是，只要攻下敌人主城，则敌人全城皆降，因此，再强大的势力，只要他主城距离你近，你都可能一战将其全灭。真正战国时代的武士，忠诚心是奉献给整个主家的，而不是某一个人的，何况，那些大名都是白痴啊，城破了连逃跑都不会？不，不是不会，是游戏根本不让他跑！可即使有这样的美事，你辖下的军团长依旧一板一眼地攻打敌方城池，不会直逼其主城，使得游戏后期，你想自己攻敌吧，实在路程遥远，耗不起这种精力，要等军团长们立功吧，却更加耗不起这种耐心。因此，《苍天录》初上手时是满有意思的，可是未必会有多少人有兴趣将其打通关呢。■

（文／赤军长胜）









在对战争的拟真方面，没有哪一部即时战略游戏能与"突袭"（Sudden Strike）相提并论。《突袭Ⅱ》再现了二战时期数以百计的兵种、武器、装备，能让人真实地体验到一些当时真正在战场上实施的军事策略。譬如，我们在战争电影里常常听说"攻占 XXX 高地"，在《突袭Ⅱ》中，你就会明白攻占高地的胜利是多么大的功勋。游戏引擎基本沿用前作，体系更趋复杂，这导致许多方面不尽如人意。

首先是视野对攻防影响太大。由于部队行军时视野比静立时的要短 1 厘米多（屏幕尺寸）。那么处于静止状态的防守方就明显占优势，可对进攻方先下手为强。在军事上，进攻方兵力是防守方的 1.5~2 倍时，可基本保持伤亡平衡，但在游戏中，5 倍于对手的兵力也不一定能取胜，若敌人用火炮并倚靠高地防守，强攻几乎就不可能。

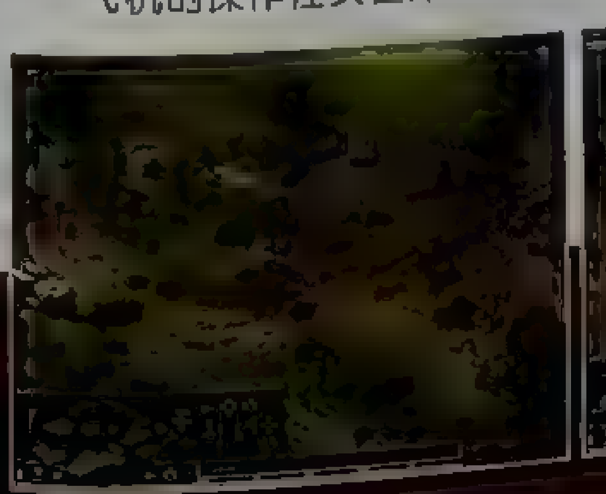
飞机的操作性实在太差。它不是象"C&C"里的战机那样可以任由玩家指哪去哪，而是有其自己特定的飞行惯性，飞行路线也需提前设好，无法临时改变。另外，防空火力对飞机的杀伤效果太强，三、四次开火就能打下一架运输机，使得对空战的运用很难把握。

关卡的设计也有许多问题。一是在初始载入场景地图时，可能发生贴图错误的情况，游戏把别的场景的地图或者完全没有树木、地形特征的"平原"地图载入了进来，玩家不得不 restart。二是事件脚本的设计仍然不成熟。根据任务介绍打关卡时，经常遇到完成了小目标、游戏却不给提示的窘境，令人备感挫折倒在其次，让人辛辛苦苦打下江山后因无法通关而不得不重新来过，就有点虐待玩家的感觉了。这一缺陷在 CDV 发行的另一部二战游戏《战争指挥官》中也频繁出现，不能不让人怀疑制作小组在技术上的成熟性。

不同国家的部队的名称虽变化较大，可在用途上许多都是一致的。但游戏缺乏相应的文本说明文件，玩家往往不得不自行摸索哪个兵种是干什么用的，有什么特点。如果设计者能加上一个分类的兵种说明文件，那就帮助颇大了。

另外，兵种的经验值增长太慢，一关过完，幸存的部队的经验值往往只加微不足道的几点、十几点，而且对后面关卡的作战也几乎没有影响，玩家因此就不会有培养高经验值部队的动力，而只能把经验值当作一个作战参考指标。■

（文／天弈）

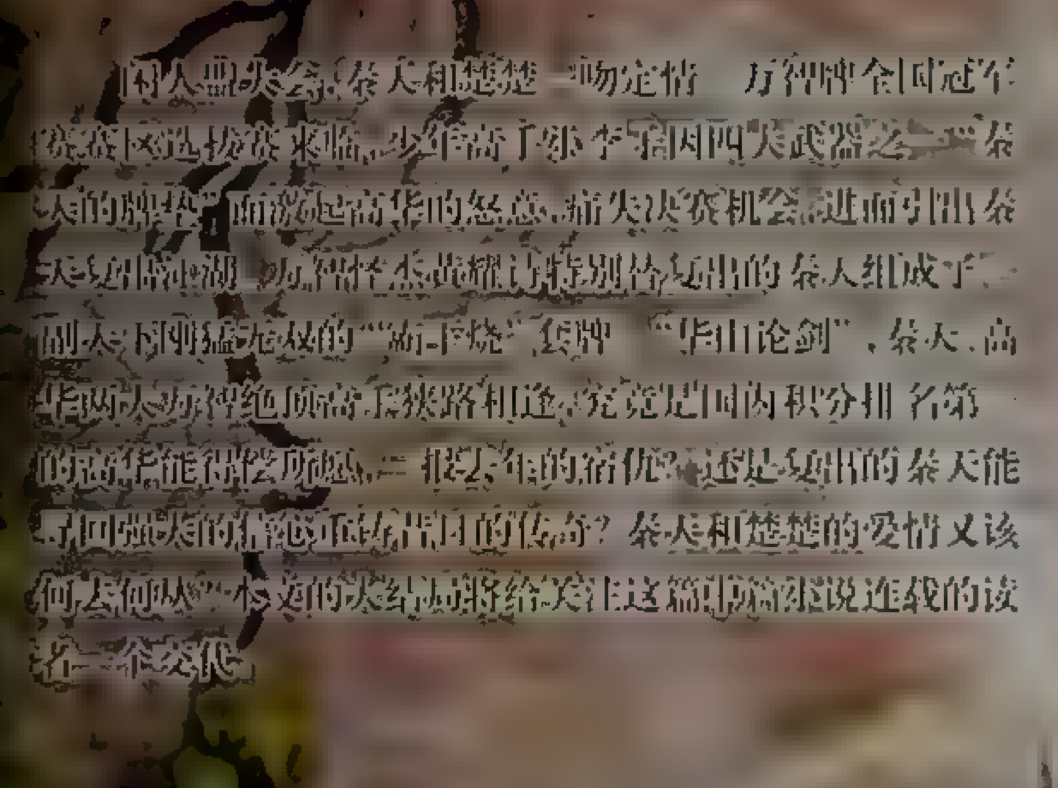






大作批评

不提最好的优点，只讲最糟的缺点！



国人盟大会，秦天和楚楚一吻定情。万智牌全国冠军联赛区选拔赛来临，少年高手秦天在四大武器之一"秦天的牌垫"面前激起高华的怒意，痛失决赛机会，进而引出秦天复出江湖。万智怪杰黄耀与特别复出的秦天组成了一副天下闻猛无双的"霸王烧"套牌。"华山论剑"，秦天、高华两大万智绝顶高手狭路相逢，究竟是国内积分排名第一的高华能借除顶点，一报去年的宿仇？还是复出的秦天能寻回强大的信心重塑昔日的传奇？秦天和楚楚的爱情又该何去何从？本文的大结局将给关注这篇小说连载的读者一个交代。

高华的骰子
董文的闪套
秦天的牌垫
宋亮的稻生物
并称为万智四大武器

——[illegible]

万智风云录

文/陈望治

第十八节 华山论剑之壹 董文的闪套

全国总决赛在首都B市国际大饭店进行，秦天、楚楚、绵绵和黎黎一行四人相伴，向B市进军。

故地重游，秦天感叹万分，去年自己孤身一人，今年多了两个伙伴，一个女友。这一周来，他一边苦背新系列的牌表，看熟上面的图片，没有牌就手写，自己做牌替代，拿全是白条的"霸王烧"和绵绵操练，按照自己的思路，以及个性喜好，又做了些许调整。

他们提前两天到达，订好宾馆房间，秦天熟门熟路，带他们京城溜达。趁着晚上无人，他和老友董文拨了一个电话，独自来到董文在城西的万智牌旗舰店里，董文和店里的伙计招呼了一声，把秦天让进里间。

四大武器主人之一的董文三十出头，没有北方大汉的彪悍，皮肤白白净净，身材瘦削，看上去非常斯文。

秦天在董文肩膀上亲热地捶了一拳，道："老董，你好像比去年看到你时又瘦啦，我轻轻一拳下去你要晃三晃呢，牌店的事没少操心吧？"

董文在秦天肩膀上回报以一拳道："你这个秦大侠是一直只闻楼梯响，不见人下来，今天也不知道是什么好风把你吹到这里来啦。"他边说边用钥匙打开办公桌抽屉的锁，他道："我的宝贝都在这里。"他取出一个红色的牌盒，从中取出一副套牌，道"你的霸王烧。"

秦天接过套牌称谢道："费心啦。"

董文道："我们哥俩儿不说这个，你放心，这套牌除了我之外没有其它任何人看过。"

秦天心里感动，抓住董文的手，感受着友情的可贵。

董文道："不过，我看过这套牌，感觉这副可以说是天底下最容易打的牌也可以说是天底下最难玩的牌，纯红现在可是偏门呀。"

秦天道："来，我们试试。"

比赛前一天晚上，牌手要去比赛场地国际饭店登记报到。秦天、楚楚一行四人来到登记大厅，楚楚、绵绵取过纸笔，秦天也要了一份登记单。

楚楚惊奇道"雨天，你？"

秦天道"我积分在前二十，也在邀请之列。"

高华和他的女友正好手挽手地走过，高华先看到楚楚，和她微笑地点了下头，随即看到秦天，脸上的笑容变得僵硬起来，他道："秦天，一年不见，想不到你真的来啦。"

秦天！

秦天！！

秦天！！！

楚楚如五雷轰顶，纸笔全部掉在地上，黎黎也震惊地说不出话来，绵绵则躲得远远的。

楚楚马上反应过来，她亲热地挽起秦天的胳膊道："你可能更加想不到，秦天是和我一起来的。"

高华的女友冷冷地讽刺道"难怪，原来你找高华不成又去找了秦天，比翼双飞啦，恭喜。"

楚楚以牙还牙冷冷地道"总比有人预赛就给淘汰明天坐冷板凳好。"

秦天大大方方地向高华伸出手道："明天好运。"

高华和他轻轻一握道："好运，"他一笑露出洁白的牙齿，"我的'大海无量'5.2版本恭候着你。"

待高华和他的女友离去，黎黎脸上既惊又喜，道："雨天哥哥，你真的是那个秦天？"

秦天苦笑道："如假包换。"

楚楚抓住秦天的的右手，在该死我——十恶不赦，要杀要剐，要切菜要洗碗，悉听尊便，不过先等我明后天比赛后。"

楚楚再次狠狠扭了一下秦天的手背，眉眼如花道，"那你去死。"

一年一度万智牌手翘首以待的"华山论剑"正式拉开了序幕。

华山论剑，高手的最终幻想。

华山论剑，制造传奇和梦的地方。

华山论剑，通向国际世界冠军赛的通道。

这次比赛特别邀请了国际上知名的台湾三级资深裁判杨公主裁，S市的二级裁判徐志和B市的二级裁判单冰为副主裁，以示权威。

国际大饭店贵宾厅专门腾出来做比赛用，可容纳五六百人的赛区早已布置得富丽堂皇，红地毯一尘不染尊贵异常，桌上清一色绿绒台布，主席台电脑密布，工作人员一个个紧张地忙碌着，如临大敌。各个角落录像机全天候录像，还不时有新闻记者穿插赛场其间，照相机镁灯闪个不停。

华山论剑64位牌手按照电脑给出的编号入座。

秦天此次复出，再度成为万智赛场的宠儿，闪光灯对着他闪个不断，他是否能再铸辉煌成了赛场和网上最热门也是人们最为关心的话题。

工作人员在收牌手桌上自己填好的套牌登记表，秦天看着隔一个桌平行的楚楚，嘴巴努起，做了个飞吻的姿势，楚楚狠狠瞪了他一眼，头扭向一边。秦天又看看后面的绵绵，绵绵对他竖起了食指和中指，做了个胜利的标志，秦天同样手势回报。

各位领导发言过后，主裁杨公宣布，第一轮配对表电脑已经随机给出，贴在比赛公告板上，各就各位。

秦天看了自己的对手名字，心里一惊，老天和他开了一个天大的玩笑。他的第一轮对手竟然是借给他套牌、前晚还在和他促膝谈心的好友，四大武器主人之一的董文。

他们这一桌理所当然地被列为焦点对战桌，主裁杨公亲自坐阵主审。

双方牌手入座，镁光灯闪成一片。

董文慢条斯理地从包中取出一个精致的长条型塑料牌盒，又不慌不忙地从这个长条牌盒中取出一个精致的小牌盒，然后从包中取出一双雪白的手套，缓缓地戴上，最后在左手中指上套上一枚硕大的红宝石戒指。待一切停当，他才小心翼翼地打开小牌盒，取出他的成名武器——"董文的闪套"。

这一套流程是他每遇比赛祭出法宝——珍贵全闪套牌——前的习惯，同时也是和对手展开的一场赛前心理战。他的口头名言"珍贵的牌每刻都要珍惜，重大的比赛，机会更要珍惜。"

四大武器之"董文的闪套"此刻堆成一叠，牌面朝下静静地躺在牌桌上，包着绿色的牌膜，背面看上去似乎平平常常，和一般的套牌没有什么区别。但如果在主人的召唤下翻转过来，闪牌也许就会发出摄人心魂的光芒，给对手惊天动地的一击！

而它的主人一双手正平静优雅地搁在套牌边上，白色如雪的手套，红色硕大的宝石戒指，暴风雨前的平静！

两人对视。

两人眼里都蕴藏着笑意。

董文对着秦天道，"现在我们不再是朋友。"

秦天道："我知道。"

董文道，"所以谁也不必相让。"

秦天道"我明白。"

董文的双手轻拍一下桌子"开始。"

两人眼里的笑意忽然凝固。

第十九节 华山论剑之贰 举火燎天霸王烧



秦天和董文经过前晚私下的切磋过招，彼此都已经对对方的套牌了如指掌，决胜的关键现在就在各自的备牌。

秦天暗道：两套牌相比较，自己的主牌和对方相比明显占据上风，第一局不出意外的话是自己胜。但是董文的这套牌备牌有自己这套"霸王烧"对之无解的结界，如果董文的广域性反红结界一出，他也就输了一大半。幸好对方的白绿属于中速套牌，对于这样的中速套牌，"霸王烧"唯有以快制慢，以迅雷不及掩耳之势取得关键第二局的胜利。时间延长，意味着失败，如果1比1打平还要继续第三局，形式将对秦天更为不利。

思路既定，秦天便放手一搏。

这几年来，随着万智牌新系列的不断发行，董文的闪套总在不断地变化之中，他烟酒不沾，别无其它嗜好，收集自己套牌所需要的闪牌是他最大的乐趣。收集一套普通的套牌已属不易，收集全一套比赛能用的全闪卡套牌则更是难中之难，难得几乎常人无法想象。

然而董文不是常人，他完成了这个几乎"不可能的任务"，现在他使用的套牌是由白绿组成，里面包含着十国文字，好比一支多国联合部队，其中的每一张闪牌都可谓是踏破铁鞋千辛万苦来之不易。

来之不易的闪牌套牌当然更加要精神百倍地去战斗去夺取胜利，否则怎么对得起艰辛的收藏过程？怎么对得起闪牌上耀眼的光芒？

更何况董文正是如此一个从骨子里热爱万智牌的人！

还有什么有比用"心"去比赛的对手更可怕的呢？这样的人与其作对手不如作朋友。

但朋友有时也必须一战！

在没有任何悬念的局势下，秦天顺利拿下了第一局，1比0暂时领先。

双方换进备牌开始关键的第二局。

天下无双刚猛无比的"霸王烧"继续显示着它排山倒海的威力，红色的火球在空中以各种姿势表演着舞蹈，巨龙在西瓦山顶巨翅一展，口中吐出熊熊烈火，顷刻一片焦土，红色的精灵们"吱吱"喊叫着，高举长矛铁戟敏捷地穿过，地壳隆隆作响，到处是地震肆虐残留下的残垣断瓦，沉睡已久的西瓦火山开始爆发啦——

董文的珍贵闪牌就在围观众人的目光惋惜下一张张被送进了坟墓。

就在秦天要以一发火球结束董文的最后一点生命时，他犹豫了！他的这套牌是董文借的，这样岂不是忘恩负义？他只要留下这枚火球这个回合不发，再过一两个回合，董文的反红结界牌放出，他必输。要不要故意输去一局作为偿还借牌之情，等第三局双方收拾河山，重新再战？他思前想后，举棋难定。

董文目光如炬，似乎看穿了他的心思，道："记住，赛场无朋友。"

秦天道："我知道。"

董文眼里有了一丝暖意，"作为真正的牌手，我想，不管是谁手下留情，都是对对手的不尊重，更是极大的侮辱。"

秦天咬咬牙，火球破空而去。

董文平静地道，"2比0你赢。"他和秦天友善地握握手。然后他慢慢地摘下红宝石戒指，慢慢地脱下白手套，打开小牌盒，把套牌小心翼翼地放进去，再缓缓地把小牌盒放进他的长条牌盒。一切和开始一样有条不紊，并没有因为失败而显的丝毫惊慌。

比赛一轮一轮继续，"霸王烧"中的每一张牌已经不再是一张张冰冷无情的纸牌，仿佛成了秦天躯干中的每一部分，是热情之歌，是群情激昂，是西瓦山之火，指东打东，指西打西，一烧到底，他以他的生命去感知它。他的武器"秦天的牌垫"已经送给小李子，他根本无需再假借其它任何外在的武器。信心，此时正一往无前，秦天，这两个字犹如久未出鞘的倚天剑，一日出鞘，岁月的风霜掩盖不住它的寒光依旧，让每一个它光芒下的敌手足以未战先寒。因为"倚天"依然是锋芒的"倚天"，秦天仍旧是传奇的秦天。

楚楚和另一个进入决赛的东北女孩徐欢成了没列为"焦点对战"的焦点，她们的每场比赛都聚集了超强的人气，争夺了无数眼球的关注，谋杀了记者N张胶片。

和以前上电视名牌综艺栏目摆Pose出风头的心境完全不同，少了华丽，多了朴实，楚楚为她作为有史以来第一个入围决赛圈的女孩而自豪，心底也多了一份责任和使命，她全力以赴尽自己最大努力去完成每一轮比赛。胜负，在强手如林的"华山论剑"已经显得扑朔迷离，难以预料。变数，将有可能发生在即便终场前的最后一刻。坚持耗时整整一天的比赛，本身就是对自己体力、脑力和毅力的巅峰挑战！

丝网绵绵，这个网上知名的万智理论专家，顺利完成了一次又一次实践与理论的完美结合，他的随身手帕湿漉漉的汗水忠实地记载着他每一次脑力激荡下惊险的死里逃生。

高华的套牌"大海无量"5.2最新版本正在波涛汹涌，肆虐着洪水猛兽的威力。艺高胆大，开始不久，遇上同样是高华家族的表弟梁涛，他把那一轮的胜利拱手相让，既完成了掩护任务，又避免了自己比赛中分数太高而过早的和超级强手相撞。

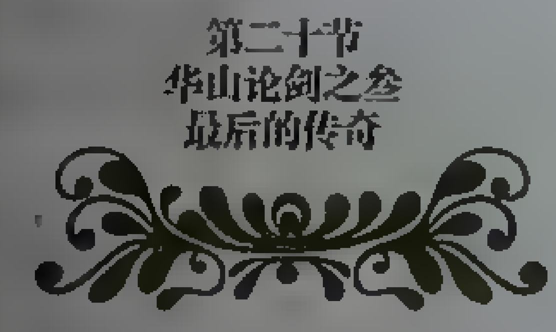
最后一轮，他遇上了上次擂台赛未分胜负的老对手，四大武

器另一主人——宋亮。

宋亮上次被小李子贫民套逼平，回去后便收敛锋芒，闭门专研，不再外出四处挑战。此番组就最新套牌卷土重来，本是志进八强，没想运气太差，一路强手如林，先是0比1惜败在蓝文的闪砸下，接着又和以无敌姿态横扫大西南的黄路路，携爱侣双宿双飞飞进决赛的东北高手天堂鸟双双1比1战平，此时最后一轮只许胜不能败，想不到冤家路窄，竟然遇上了积分排名第一的绝顶高手高华。

他们这桌被评定为瑞士制最后一轮的焦点对战。

第二十节
华山论剑之叁
最后的传奇



一天的"华山论剑"，最终的八强终于产生。

秦天以全胜不败战绩名列第一，蓝文继第一轮负于秦天后，后来居上，来了个漂亮的"补中"，名列第二；魔法协会的会长严宵名列第三；B市的宋恒名列第四，西南的黄路路名列第五，东北天堂鸟名列第六，丝网绵绵名列第七；高华瑞士制最后一轮2比0完胜宋亮，名列第八，宋亮的MM衍生物彻底被高华的无量海水所淹没。四大武器主人三个名列八强！

众所瞩目的两个女孩楚楚和徐欢分别名列第42名和56名。

八大高手将于第二天进行最后的一对一单淘汰大对决，四强将代表中国出战多伦多世界冠军赛。

决战形势：秦天对高华，蓝文对绵绵，严宵对天堂鸟，宋恒对黄路路。

整整一天比赛打下来，这时已经接近晚上九点来钟，秦天、楚楚、绵绵三人均疲惫不堪也饥饿不堪，和黎黎随便找了家小馆子，吩咐店家挑最快能上来的菜烧。

绵绵感叹：他和秦天竟然决赛都抽了下下签，和四大武器主人其中两大对战。

秦天平静地道："该来的迟早会来，绵绵，对自己有信心，所谓'四大武器'都是活人评的，你这次打的好说不准也进什么'四大五大'啦。"他笑笑道："再说，你难道不想想，我们两个没有撞到一起已经是不幸中的大幸啦。"

绵绵竖起两根手指摆出V字，道："明天继续。"

秦天坚定地道："对，不管遇上谁，遇神杀神，遇佛杀佛。"

黎黎也道："你们两人要加油呀，四强可以出国参赛呢，你们离多伦多只有一步之遥啦。"

绵绵道："是呀是呀，我想起来，我们闲人盟还有一个会员在多伦多读大学。"

平日活泼的楚楚此刻竟然一声不响，柔弱兮兮地坐在边上，我见犹怜的样子。

秦天忽然觉得有什么不对劲，他仔细看看楚楚，道："你脸色很不好，今天比赛一定累着啦。"

绵绵也关心地对楚楚道："是呀，楚楚你的脸很苍白，今天一天下来紧张刺激，别说是一个女孩，就是我们这些精力充沛的男孩子也有点吃不消，你坚持打下来已经很不容易啦，更别说你成绩又这么的不错。"

楚楚道："我没事的。"

秦天伸手摸摸楚楚的额头，有点发烫，他道："有点发烧，吃完饭，我就去药店给你找点药。"

楚楚摇摇头，道："我没事，睡一觉就好啦，不用管我，你们早点休息，明天比赛要紧。"

秦天温柔地握着楚楚的手道："要吃药的，听话，乖~~"

华山论剑最高潮最激动人心的时候终于来啦。

国际大饭店的整个赛场区被重新布置了一遍，主席台上摆放出八座金光灿灿的奖杯，主席台前用专门的栏杆围出了八强决战区。观众区悬挂出四块大屏幕投影现场实况转播，人山人海，发烧未退的楚楚不顾秦天的劝阻，在黎黎的陪同下来到赛场给秦天和绵绵助威。

八强选手进入决战区，各就各位。

高华拿出他的"大海无量"套牌，他用了一副崭新的蓝色牌膜，像海水一样碧蓝清爽。秦天的"霸王烧"套牌用红色牌膜保护，红灿灿的犹如愤怒之火。

双方一言不发，做着比赛前的准备工作，高华拿出他的著名武器"高华的骰子"，红黑两颗，定定地放在桌上。秦天缓缓取出了一块羊毛大布展开放在右手边。

"秦天的牌垫"

"秦天牌垫"终于再次亮相。

秦天看着牌垫，想起了昔日的金戈铁马，想起了未进预选赛十强的小李子，战火熊熊，怒意渐起。

两人如老僧入定，目光交战。

高华终于开口，道："我等这一天这一刻已经很久啦。"

秦天道："我明白，所以我来了却你的心愿。"

高华道："你可知道你的退出给我带来的影响吗？去年赛后你退隐牌界一走了之，但却给我留下了整整一年的耻辱，你可能永远也不会知道。这一年我是在一种什么样的心态中过来的。不管我赢了多少比赛，不管我击败了多少强手，也不管我的积分有多高，没有战胜你我就永远不能算真正的国内第一。我一直在等，一直在苦练牌技，在等着你的出现，在等着和你再次交手，在等着一个证明自己的机会，今天，终于等来啦。"

高华静静地说着，苍白的面颊因为内心的激动而潮红。

秦天带着怜悯的眼神看着高华，他没想到一向温文尔雅的高华被仇恨和愤怒折磨，此时似乎变成了另外一个人。

高华看着秦天的牌垫，眼中杀气越来越盛。

主裁杨公一声令下，比赛开始。

秦天和高华要求裁判洗对手的牌，以示公正。然后猜先，高华拿起骰子示意秦天，秦天想了一想，道："比小吧。"

高华点头。他抓起红色的巨大骰子，轻轻一掷，骰子在厚实的桌布上无声无息地滚动着，停下，18。

秦天抓起黑色骰子，闭着眼随手一掷，他听到边上众人的一声轻呼。开眼，20。

猜先高华胜，他选择先手。

一切准备停当，比赛正式开始。

去年华山论剑的冠亚军决战今年提前在四分之一决赛上演，两人之间，进入四强出战多伦多世界冠军赛的名额只有一个，代表国家出战世界，是每一个真正万智牌手的终级梦想。一根是天下无坚不摧的攻击之矛，一块是天下无利不防的反击之盾，一套是刚猛无比来自地狱的火焰"霸王烧"，一套是阴柔至极的三界之水"大海无量"。是国内积分排名第一的高华能得偿所愿，一报去年的宿仇？还是复出的秦天能寻回强大的信心重铸昔日的传奇？

全场鸦雀无声，万众拭目以待。

楚楚强忍住头痛，坐在观众区观战。她今天特地穿了一身大红旗袍盛装而来，这是她特地从S市带过来的，在人头涌涌的观众区就像一只亮眼的红蝴蝶，异常醒目。

头痛越来越厉害，脑袋像要被撕裂成碎片，楚楚咬紧牙关，一声不吭。

黎黎坐在楚楚身边，看到楚楚的脸色变的煞白，她担心地问道："姐姐，你没事吧？"

楚楚含笑道："一会儿就会好的。"

狭路相逢勇者胜。

第一局秦天展开雷霆万钧之攻势，高华不甘示弱，"大海无量"惊涛拍岸白浪胜雪。

一浪高过一浪，海水狂暴地有如出笼的猛兽，全场气势似乎都在高华的笼罩之下，海涛巨响震天，仿佛天地间没有任何声音可以阻止。

可是，一个巨大无比的火球！

挟万钧之势，破空而来一个巨大火球，像一只流星，刹那间，一切一切的声音都仿佛静止，一切的一切仿佛都已经不再存在，除了这只巨大无比的火球！

人牌合一，最高境界。

没有任何人可以阻挡。

高华也不可以！

一局终了，秦天望着高华，道："海纳百川，有容为大，有了愤怒，你的'大海无量'就不再是'无量'。然而有了怒意，我的'霸王烧'就等于注入了灵魂。你败在自己的心魔之下。"

高华嘎声道："比赛还没有结束，你为什么要告诉我这些？"

秦天静静地看着他，道："只有一个原因 为了公平。"

某小报记者不知道从哪探听到楚楚不仅是今年进入决赛圈的两位女牌手之一，而且还是去年全国冠军、今天夺冠大热门秦天的女友，于是挤过来采访。楚楚含笑一一对答。

一个开始引发了全场记者的连锁反应，楚楚立刻处于镁光灯和摄影机的关注下。

一片耀眼，一阵昏眩，楚楚倒了下去。

她失去知觉前最后一声听到的是黎黎的惊叫声。

第二局。

秦天和高华两大绝顶高手的对决已经进入最后关键阶段。

秦天的脸庞像花岗岩一样刚毅，似乎天地间已经没有任何东西能使他动容。

一发毙命，他在择选着最佳的时机。

高华目光平视，心如止水。

天下最可怕的水莫过于死水。

而高华此时就是一潭死水。

最后的谜底即将揭晓。

这时，观众区起了巨大的骚动，连专心思考的秦天和高华都不由向观众区望去。

一只亮丽的蝴蝶翅膀折断，一片鲜红的颜色。

楚楚！

第二十一节
尾声



迷迷糊糊中，楚楚感到悲哀圣者的大镰刀又架在她的脖子上，黑色的阴影像瘟疫一样在渐渐向她逼近。

"楚楚，楚楚……"她听到有人在温柔地小声喊着她的名字。

悲哀圣者纵身一跃，消失在空气中，黑色的阴影逐渐消退。

她慢慢地睁开眼睛，首先看到的是秦天一双充满焦虑和关注的眼睛，这双眼睛仿佛春风下拂动的柳枝，又仿佛夏日阳光下的海水。

她勉力开口说话："你的比赛？"

秦天轻轻握住她的手，道："我赢啦。"

楚楚问道："你赢得了冠军？"

秦天道："比赛已经不再重要，关键是我重新找回了以前的秦天，而且我已经赢啦，"他捏捏楚楚的手，道："是你。"

丝网绵绵跑过来，气喘嘘嘘地道："秦天，你进四强国家队啦。"

秦天诧异道："我不是和高华比赛中途弃权了吗？"

楚楚明白过来，心里一阵感动，她抓住秦天的手，道："你~~你为什么这么傻？"

秦天抓紧楚楚的手，含笑不语。

绵绵激动地道："蓝文冠军，高华又一次是亚军，严宵第三，黄路路第四，你由于预赛全胜排在第五，我第七。黄路路因为一些个人原因放弃出国参赛，你第五替补进去，入选国家队，老天开眼呀~~"

秦天哈哈大笑道："蓝文，好样的！"

楚楚对秦天撒娇道："多伦多世界大赛我也要去。"

绵绵抓抓脑袋道："好象规定不能带家属的，再说，万一你在赛场再一次昏倒，秦天就不会再像这次这么幸运啦。"

秦天笑着对楚楚道："放心，我把你变小装进我的牌盒，随身携带，寸步不离。"

楚楚嗔道："你们两个合起来一起欺负我，都去死啦！"

【全文完】

《万智风云录》小资料

作者简介：

陈望治，2000年万智牌中国冠军赛全国季军，2001郑州挑战赛全国冠军，2001年8月出战多伦多世界冠军赛。QQ#52730560，E-mail:cwz@aomeisoft.com

创作时间：

2001年9月至12月

作品经历：

曾于国内万智牌人气最旺的网站多明尼亚世界www.mtgchina.com（个人网站）的文学论坛、闲聊论坛、往事随风论坛、闲聊论坛同步连载。

参加《电脑商情报·游戏天地》2000年12月主办的全国第一届游戏文学大赛，入围前50强。

《家用电脑与游戏》杂志于2002年6月号至10月号独家授权连载发表。

【小说后记】

[illegible]



文/单车上的骑士

题记：末日前一秒，我们不说“我爱你！”

一、看星星的少年

有一天，在圣山上欢宴的诸神要求雅典娜讲一个爱情故事。诸神中最渊博的赫尔默斯当众喊道：“日复一日，我们听够了主神宙斯那些大同小异的一夜风流，也听够了爱神阿芙洛迪特那些没完没了的小女人情怀，更是厌倦了海神波塞冬与蛇妖美杜莎之流的变态爱欲。雅典娜女神，既然人们都说你智慧而崇高，那么就请你给我们讲一个真正的爱情故事吧，告诉我们爱情到底是什么！”众神皆以怀疑的目光看着雅典娜，于是智与美的女神答道：“言情从来不是我的兴趣，但诸位若是真想思考一下爱情究竟是什么，我这里倒是有一个被遗忘的故事，诸位请看——



她吹了一口气，一面水晶般光彩夺目的魔镜就出现在众神面前，“这是‘康普特’魔镜，在人类语里叫做‘COMPUTER’。”她一边说一边又吹了一口气，魔镜就亮了起来，于是大家就从里面看见一块美丽的大地。

雨露的莹光在碧色的原野上若隐若现，娇媚的天鹅在湛蓝的湖面上顾影自怜，古老的森林像厚厚的绿毯，清澈的小河像蜿蜒的玉带。河畔，磨坊的水轮有节奏地转动着，哗——哗；林边，工人在一间木工棚里锯木，吱——嘎；平原上，磨坊的风车在风中缓缓旋转，叮——呦……伴着这些声响，风笛悠扬的旋律在风中散发。

这世界美得令人目眩，以至于美惠三女神*的眼角都涌出了泪珠。雅典娜不无动情地说道：“这，是逝去的埃拉西亚，人类的家园。”

的确，一座朗俊的大城耸立在平原上，里面住着忙碌的人类。城外，一条大路伸向未知的荒野，荒野里依稀有珍宝的光芒，怪兽的魅影，还散布着先知的小屋，巫师的神龛，精灵的花园等等，这也是一片英雄历险建功的大地。

这幅全景只有居高临下的众神才能看到，而对于埃拉西亚乡下的小男孩瑞恩来说，他的眼里就只有家院四周的树林、田野、小河，远处气势磅礴的群山，最多还有天边大海的雾气。不过当夜晚他抬起头的时候，就可以看见浩瀚的银河，那却是从众神的角度欣赏不到的——他们离星星太近了。他爱那缥缈剔透的星空，那些神秘的星座给了他多少幻想啊，而且从某一天起，他就觉得那星空背后隐约有一个女神的美丽身影。她是那样灵秀，温柔的眼神里略含一丝愁怨。看她一眼，心就会宁静下来，觉得自己仿佛缓缓升入空中，与宇宙融为一体。那张脸是他一生的理想。

小瑞恩是一个乡间绅士的儿子。那个时代流行的社会风尚是做骑士出去探险寻宝，成就功名，可他父亲却是个为人淡泊的乐天派，把时间都花在钻研自然的奥秘上。他的母亲是个善良的药师，懂得各种药草的效用。小瑞恩天生具有平原之子淳朴的性格和健壮的体魄，不过在这背后还藏有一丝多愁善感。他聪明过人，很小就跟着父亲学习考察天地的奥秘。观察星相是他每天晚上都做的事情。另外，他还有一项神奇的能力——

村庄附近有一棵满是皱纹的千年槐树。从他七岁的时候开始，他经常一个人坐在树下，表情宛若梦游，有时还自言自语。看见的人都说这孩子很怪，但他们哪里知道，其实他是在听槐树讲古代的传说。只有他能听懂动植物的语言！他尤其喜欢听槐树讲历代英雄们的故事，也想自己长大后去建功立业，做一个受人尊敬的英雄，当然，还要得到一位公主的垂青！

二、海的女儿

瑞恩渐渐长大了。对于那时候的年轻人来说，出人头地的方法就是参加每年一度的埃拉西亚英才选拔考试。他虽然厌恶考试，但想去大城市见世面就只有这条路。由于悟性测试成绩出众，他最后被格瑞芬大学魔法学院录取了。

瑞恩离开了家乡，离开了古槐，满怀憧憬地来到了美丽的都城“格瑞芬哈特”。那么多新事物，那么多新同学，的确让他大开眼界，尤其是开学第一天发生的一件事情。

这一天全体学生必须填报选修科目。除了必修课，他惊讶地发现几乎所有城里学生都选择了理财学、领导学和外交学，为此，骑士系的学生宁愿放弃战术学和医疗学，魔法系的学生宁愿放弃爱智学与悟性学。室友罗尼斯对他挺有好感，于是对他说：“嗅，亲爱的瑞恩，你干吗选择这么多的魔法和战术课呢？选择理财学吧，想过好日子就应该有经济头脑；选择领导学吧，劳心者治人劳力者治于人；选择外交学吧，没有手腕和辩才是进不了高尚社交圈的。”瑞恩听他这么一说，觉得城里人的想法果然先进。不过出于内心的喜爱，他还是大致坚持了自己的选择，只是多选了一门外交学。罗尼斯看着他的选修单，又发出一声惊叫：“哎，你怎么还选择伪装术？这可是女孩子才学的东西！”瑞恩不解地问：“为什么？伪装术不是可以在战斗时迷惑敌人吗？”罗尼斯哈哈大笑，说道：“迷惑敌人？得，明天你跟去看一下就知道了。”

第二天，伪装术教室的窗外悄悄伸出两个脑袋。教室里果然都是女生。一个干瘪丑陋的女法师在给她们上课。她面露不屑地说道：“伪装术是我们女人杀死一切男性的武器。”接着她就给大家做示范，把一些草药汁涂在脸上，然后念念有词。刹那间一道光芒闪过，啊，她竟变成了一个天仙般的美女！那身段和容貌不禁让瑞恩想起银河里那个影子，不过仅仅是形似而已，因为女法师的眼睛没有神。伪装术原来就是美容术！他大为吃惊，仿佛受了打击。这时，法师要一个女生也尝试做一遍。那女生给自己抹上药汁，念起咒语。只见一道光芒闪过，她也变了，胸部卜满欲出，两腿修长若飘，可是功夫还不到家，把眉毛给变没有了！他俩忍不住偷笑起来。

忽然身后有人轻喝：“你们在干什么?!”两人吓了一跳，回头一看，惊讶地发现面前站着一位英姿飒爽的女孩。瑞恩立刻被她的眼睛吸引住了，那是一双多么明澈的眼睛啊，透出一股锐气，以至于瑞恩觉得她眉宇之间似乎有一颗星星在若隐若现。她戴着一顶银丝垂摆遮风巾帽，帽摆如长发一直垂到肩上，帽顶上一道金箍像是结着小花的嫩枝。直挺的鼻子和紧抿的嘴角刻划出一丝倔强的意味，不过现在露出的却是几分调皮。海蓝色的织巾围在脖子上，别有一番妩媚。瑞恩怦然心动，那银河倩影又在脑子里闪了一下，眼前这张脸如果再温柔一点就更像了。

罗尼斯说：“原来是你，希尔维娅。”原来他俩是老相识。希尔维娅嘲讽道：“你们来偷看女孩子？”罗尼斯说：“不是。我的朋友不知伪装术底细，我带他来看一看。”瑞恩不好意思地笑了笑。她却大方地问他：”你是不是以为这是关于战场伪装的法术？你想上战场，是吗？可惜现在大多数的男孩都不喜欢战场了。“罗尼斯油滑地说道：“情场亦如战场嘛，不过你天生丽质，是不用学这个的。”她使劲摇摇头，说：“难道有谁真地应该学这个吗?!“罗尼斯说：”也是，她们都没出息，想靠妖媚混饭。“她一下板起脸，反问道：”是谁没有出息？她们也是身不由己，因为我们这个社会的生存法则都是没出息的男人们制定的。“瑞恩听了这话不由一窘。罗尼斯说：“得，得，不和你争，我来给你们介绍一下。这位是瑞恩，魔法学院的好学生，据说能和树木讲话。这位是希尔维娅，我的同乡，现在是骑士学院学生，还是唯一选择了航海学的学生，你是不是想做海盗？”

瑞恩打趣地说道：“你好，海的女儿。”她一笑，俏皮地半转身子回答：“不，我身后并没有鱼的尾巴。不过很高兴认识你，森林之子！”瑞恩当仁不让，说道：“没错，我身上的确长了树皮。”说罢就从衣兜里掏出一块槐树皮来。”彼此哈哈大笑。瑞恩告诉她，这是他家乡一棵古槐树的皮，那棵树知道很多很多的故事。希尔维娅眼睛一亮，说道：“希望我也能知道这些故事。”瑞恩说：“你可以拿海的故事来交换，不过，如果你喜欢，这块树皮送给你，它也会对你说故事的。”

两个人很快成了好朋友。希尔维娅的家在明媚的海滨城市碎浪城。父亲是一个船长。她热爱大海，自幼就跟随父亲扬帆远航。谁能想像的到，眼前这个女孩已经经历过大海的惊涛骇浪呢？瑞恩很是佩服这一点，甚至隐隐有些自惭形秽，因为他性格其实很好强。从此以后，他也总想在各个方面和她比较一下。希尔维娅一点没有女孩子的娇气和倨傲，而且聪明伶俐，善解人意。瑞恩觉得和她在一起就有一种充满喜悦的感觉，不过若问自己是不是爱上了她，他却弄不清楚了。至少他还没有准备好，一想到这个就面红心跳，他想自己一定要先做出点成绩来，让她钦佩自己，于是更加埋头于学习了。

三、星空的变奏

校园里渐渐热闹起来，各种活动花样百出，不过瑞恩只做自己喜欢的事情。校园里组织了什么”美少女战士竞选“、”玄机辩论“、”魔术汇演“等等活动，他只是远远地看热闹。他挺羡慕那些人，不过又觉得那些事情不属于自己。当舞台上下一片热闹的时候，他却很高兴在人群的后面遇见希尔维娅——她自然是游离于这些事情之外的。他们俩不仅聊天，而且斗剑，不过他总是打不赢她，每次被她用木剑指住鼻尖的感觉，他说不上来是幸福还是郁闷。

一天，他约她去学校附近的“流星花园”散步，他觉得女孩子都喜欢那个地方。星垂野阔，蝉蛙低吟，两人在绿柳花间漫步。

“流星！”希尔维娅指着天空喊道。

“你许愿了吗？”他问。

“啊，我在想”，她稍一沉吟，说，“可能这不算是一个愿望，但我希望离开这里，离开骑士学校。”

瑞恩吃了一惊，问道：“为什么？”

“学校太无聊了。”

“是吗？可是我很羡慕你们骑士学院呀。”

“有什么值得羡慕？”希尔维娅不以为然。

“骑士是正义和理想的化身。”

“你也许是，但我那些同学不是？”希尔维娅略带不屑。

“他们怎么了？我觉得他们都很有思想，都学习理财、领导和外交，至少不会学什么美容术。”

希尔维娅叹了口气，有些失望地看着他，说道：“理财？是啊，这样他们以后就不怕没钱讨女孩子欢心了；做领导，哼，那也的确是件深奥的事情，我看见他们天天捧着一本《厚黑奇术》在苦苦钻研；至于外交学，我看见他们果然越来越巧舌如簧了，纸上谈兵一个比一个意气风发，即使没有力气也没有勇气举起重剑。”

“怎么是这样？”瑞恩心里顿时乱成一团，而且感到羞愧。他明白她其实说得对，现实就是这么荒唐，可是他一直不敢对自己揭穿。不过荒唐的现实更加衬托出希尔维娅的不凡。和她相比，自己显得多么幼稚啊，他不能忍受如此。她还说要离开，难道她竟不在意他？或许是他应该和她一起离开？不能，他还要完成正规的学业，他还要获得荣誉的证书。

好半天他才问：“那么你真的要走？”

她笑了笑，道：“随便说说而以。”然后转移了话题，“这里很美，我很喜欢。”

“是啊，这里是灰姑娘许下梦想的地方。不过她们的梦想好像都和你不一样。”

“怎么，难道我也应该许愿嫁给一个王子？“紧接着她又问：”你喜欢灰姑娘？”

他想了想，很郑重地回答：“应该说我很愿意能帮助一个灰姑娘。”他看见希尔维娅皱眉，又接着说：“作为一个骑士就应该如此，他们是灰姑娘的希望。”

“希望?!”希尔维娅忽然转过脸来，两眼直视着瑞恩，严肃地问：“你以为女人的希望就在于有一天被哪个英俊王孙选中？你以为女人的幸福就缺不了一个高贵文雅的王子？她们所有的努力、所有的上进心就是为了在男人的挑拣中脱颖而出？”瑞恩不知所措，她继续说：“你很想做别人的英雄，是不是?! 可你并不知道女人真正需要的是什么！”瑞恩惶恐极了，简直说不出话来。希尔维娅意识到自己有些失态，于是缓和下来，叹了口气，说道：“不，我不该这样。我们回去吧。”

一个人在一生中会有多少个不眠之夜？瑞恩这是第一次。他今天看见了许多陌生的东西，感觉像被抛进云里雾里。他发现了自己与希尔维娅的差异，或许自己根本不配属于她的世界，这个想法尤其令他痛苦。她要走？抛下我？不，她也许只是随便说说？所有的一切，难道还没开始就要结束？他惘然地睁着眼睛，眼睛里又浮现出那浩渺的银河，银河里又映出那个身影，是希尔维娅吗？像，又有些不像，他疑惑地摇摇头。

不过接下来的日子一切如常，希尔维娅若无其事，继续和他嘻嘻哈哈。而他也宁可相信没有发生过什么，那天听到的不过是几句梦话吧，他恢复了快乐和自信，忘掉那些让他感到困惑的东西。不过有一条他是念念不忘的，就是时刻要和希尔维娅做比较，要超过她！有时候，他又开始琢磨她究竟喜欢什么样的男孩。他想自己是不是应该桀骜不逊一点，或者坏一点，也许她喜欢坏男孩呢……他像个孩子似的想来想去，然后他意识到自己想得太多了，责备起自己来——怎么可以有这么多杂念呢？哪里有一点宁静致远的境界？还做什么学问?!啊，很久没有打坐了，我该静心一番。

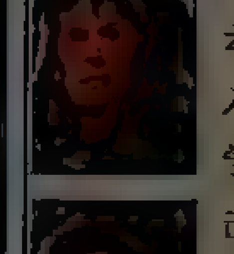
从很早开始，他每当心乱的时候，就会练习瑜珈静坐，用冥想拭去灵感之泉上的尘埃。现在，他找了处僻静的花园盘腿坐下，闭上眼睛，调匀呼吸，想像着那些杂念化作一群麻雀从脑袋里飞散出去，无影无踪。于是他觉得周遭寂静

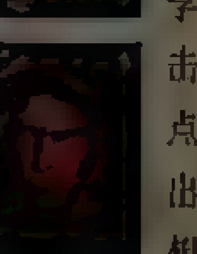
下来了。人脸、教室、房间……那些具体而纷乱的影像纷纷退下，只剩下空灵浩渺的太虚。无边的静寂……听，于这静寂之中渐渐生出自然的涛声，由远及近，由微致宏，开始演绎宇宙的篇章。那太虚也渐渐涌动起来，似水似气，幻化无端，终于沸腾不止，汹涌澎湃！仿佛一切的一切都孕育在它的怀里。这生生不息，充满伟力的沸腾啊，万物的根源与归宿皆藏于此吧？他的灵魂被激荡着，冲刷着。他多么想和那片沸腾融为一体，可它到底是什么呢？

先知泰勒斯说水是世界的本原，陆地乃至万物都由水中升起。阿纳克西蒙则不同意，他坚持气才是万物的基质，因为水不过是凝结的气，土是凝固的气，火是沸腾的气，甚至灵魂也是一种气。瑞恩觉得自己更偏向于后者的说法，因为那里面包含了变化的观点。那时人们为世界的本原问题争论不休，魔法学院也相应地分为气水火土四个系。瑞恩擅长水气二系魔法，此二系以富于变化著称。不过对于世界本原，他隐约有自己的见解。他觉得万物的本质应该只有一种，既不是气也不是水，而是一种很奇妙的东西，水火土气也都是由这种东西构成的。它沸腾不止，千变万化，生出无穷形象，然而万变又不离其宗。

此时，在他冥思的汪洋中，一块石碑凸现了出来，那是他家乡郊外的一道远古遗迹。碑上字迹依稀可辨——“万物生于有，有生于无。臭腐化为神奇，神奇复化为臭腐，故万物一也。”“万物一也，万物一也……”他反复默念着这句话。这世间无数纷杂的人影与事物，难道都只有表面上的不同，而事实上皆为“一”所生又终复归于“一”吗？哪怕彼此水火不相容者也只是那沸腾的“一”所幻化出的两面而已？他凝集内力，开始参透这个问题。如果把两个对立之物看作是“二”，或许“一”是离不开“二”的。所谓水火不容者，其实可能就是对方的另一半，少掉一个就不完整。“另一半”，这个字眼让他有些激动，他想：我的另一半呢？那个身影，她在哪里？这么一想，那沸腾却又单纯的旋律里立刻生出一缕杂音。“静心！”他赶紧叮嘱自己，调息聚气。







他曾把“一”的观点对罗尼斯说了，可罗尼斯说他傻，说他可没有时间来研究这个，只要背好现成的魔法书，混到牧师资格证就行了。他又去对希尔维娅说过，她却回答：“真要是那样就太好了，因为那样就只需要有一个魔法系别，我学习起来也就方便了。”希尔维娅精通射箭与击剑，但对魔法却不太感兴趣，这令瑞恩多少有点遗憾。现在，这点遗憾的感觉从他的冥思里刺出来，又令他觉得一丝烦躁。“不可分心，不要想她！”他调整呼吸，集中心力摒弃杂念，终于又安静下来。然后他干脆让思考也停止了，任由灵觉化为一道清气，缓缓升起，冒出头顶，融入太虚的怀抱。来自太虚的涛声越来越清晰，他似乎看见一点光亮于黑暗中渗出，仿佛是黑暗裂开了一道口子，只要再碰它一下就会彻底绽开。那好像是一扇门！他的灵觉不由被吸引了过去，自己的脸好像贴上去了，伸进去了……刹那间，一种电击的感觉传透全身，元神如同液体般倾注而出。他觉得自己变得透明起来，感觉的触凿似乎伸展到整个宇宙，体验到无限的空灵沉醉。“我是那个‘一’的一部分了！一切是我，我是一切！”这时，元神停止了向外倾泻，然后，反过来，一种甘醇似的东西由外注入自己的灵魂。那东西有生命，那是宇宙的精神！不过它挟裹着无数的意像泥石俱下，一张张脸，一处处场景，相生相克。他知道必须辨别剔除这些，于是更加静心聚气想要参透这些意像。于是大堆的意像开始无限碎裂下去，像乌云渐渐散开，仿佛要显露出什么本质来。当它们碎裂得像满天星斗一样时，他忽地又联想起了银河，又看见了那个身影。爱的渴望不可遏抑地由心底迸射，意念顿时方寸大乱，那沸腾的一切立刻如潮水般退去。“等等！”他大叫一声，猛地睁开眼睛，失魂落魄一般。可是一切都消失了。

“哇呀！”一阵惊叫同时传入他耳朵里。他看见罗尼斯和一个漂亮女生正惊慌失措地站在不远处，罗尼斯喊道：“是你，你怎么在这里，干嘛吓唬我们?！”瑞恩说：“不是，我一直在这里静坐，不知道你们来了。”罗尼斯说：“奇怪，我们刚才从你坐的地方经过，怎么没看见你？”瑞恩心里一亮，想：我刚才一定是隐身了。看来灵魂虽然还做不到忘我，但身体已经可以化为无形。但他说道：“你对你朋友那么专注，当然没有注意我了！”罗尼斯无言以对，嘿嘿笑了。“不打搅你们了。”瑞恩说完转身离去，一边轻叹了一口气，心想：我还达不到无我的境界啊，等下一次吧。

瑞恩就这样生活在宁静与骚动的不断冲突中。他并不太有决心去结束这些纷争，而是宁可无为下去保持现状。就像他和希尔维娅一样，踯躅于目前这种暧昧不明的关系。他想，就这样暧昧下去也不错。

四、决裂

平静的生活终于被打破了。这天晨会上，校长因海姆爵士宣布了一个消息：半人马造反了！他以一向的威严与坚决大声说道：“骏马是我们骑士的生命，可是半人马，这些来自森林的怪物们袭击了我们的马场，放跑了马匹。现在埃拉西亚决定要惩罚他们，并且把这个光荣的任务交给你们——风华正茂的学生骑士与牧师们。你们是祖国的希望，我将率领你们去建立辉煌的功勋！”同学们顿时一片欢呼，瑞恩也想欢呼，可是他偷偷看了希尔维娅一眼，她果然面露忧虑。

数千人的学生军出发了。这更像是一场春游，骑士们和女牧师们穿着华丽的战袍，一路兴高采烈地谈论着时尚话题。罗尼斯悄悄告诉瑞恩，半人马其实数量很少，只有数百个，而且像流浪汉一样装备简陋。他还说：“难得遇上这样的软柿子，你可要把握住机会，多杀几个可以为竞选主席团成员做筹码。”不过他也告诉瑞恩，半人马的首领卡什据说是个知识渊博的人，他的祖先喀戎就是赫拉克勒斯等许多古英雄的老师。瑞恩不由心生一丝神往，但立刻又提醒自己对方是敌人，自己要有原则。

队伍到达叛乱地区“飞叶原”，可是半人马们已经化整为零，隐蔽到林子里去了。学生军在平原上扎下营盘。校长在参谋部主持军事会议。校长说：”这群杂种和我们打游击，大家说应该怎么对付他们？“一个骑士说，如果敌人乘夜间来偷袭是很危险的，要小心防范。校长点头同意，责令学生军主席加强岗哨。那个做主席的学生似乎有些紧张，他深吸了一口气，大声说道：”校长威名谁人不知，我看这群杂种已经闻风而逃，决不敢再来了，我们不如放火烧了这一带的树林，然后回去庆功。“这个马屁精！瑞恩心里骂了一句，站出来不无戏谑地说道：”我觉得破坏绿化不太好。学生军第一次出征，岂能一战不打就撤退？我建议派一只小部队吸引他们出战，然后诈败引敌人追击，我大部队事先埋伏只等其自投罗网。“主席歪歪眉头，不屑地说：”派谁去诱敌？这是拿学生生命开玩笑。“瑞恩急了，说：”我愿意第一个去！“校长说话了：”我谅他们已经丧胆，不过留着他们是祸患，一定要想法引他们出来。只是诱敌确有危险，我的主意是招降。“”高明！“”有魄力！“下面一派附和。于是校长命人草拟一份招降书，许以荣华富贵，复制许多份，让弓箭手射到林子里去。

晚上瑞恩一个人来到营帐外，仰天发愁。忽然一阵风声，有什么东西穿过黑暗落在他的脚下。他拾起一看，原来是半人马的回书，已经散开了。趁无人注意，他赶紧看了信的内容，不禁肃然起敬。半人马首领卡什在信中严辞道：“我们半人马，天性爱好自由。我们的行为绝非要与人类为敌，只是为了解放自己。人类以为马生来就是为了驮载人类的身躯，衬托人类的高贵，但你们若是真的高贵，就应该知道高贵不能以奴役为基础。而现在你们的贵族不仅不满足于骑马，还绑架我们的半人马兄弟，想驯服他们来当坐骑，以此炫耀自己。我们决不堪受辱，只有拿起武器。如果你们的贵族尚有人之良知，放弃离奇想法，我们自会退回森林，决不相扰。否则毋宁战死，决不投降！”原来是这样，他对卡什有了深深的敬意，而且深恶自己同类的鄙俗。他相信校长也会认真考虑的，于是立刻把信送去。

参谋部里，校长看完信，沉吟片刻，对大家说道：“半人马非马亦非人，我是该尊重他们的人格呢还是马格呢？”马屁精们立刻赞叹校长所言内涵极深，主席当即建议就以“人马非马”做为今年校园辩论赛的决赛辩题。瑞恩不由摇摇头。校长接着说：“既然他们为马抱不平，我就让他们和马在一起。“然后他提笔写了一封信，并让人读给大家听。言辞竟然十分恳切尊敬，表达了对半人马处境的同情，也赞同马的“天赋自由”，真诚邀请卡什前来谈判。并且他还叫人把自己的宝马给对方送去，以示诚意。瑞恩感动无比，觉得校长真是仁义大度。他悄悄把信的内容告诉了希尔维娅，盛赞校长英明，但希尔维娅一如既往地面露忧虑，她说：“我有点担心。”

卡什毅然来了，只带着两个随从。他的奇伟外形令瑞恩赞叹，只见一个强健的男子上半身威严地挺立在一匹白骏马的躯体上，浓眉阔鼻，神采奕奕，通体覆盖着亮晶晶的白毛，长发也是白的。瑞恩有点羡慕，他幻想自己也拥有马的身躯，他还想拥有鹰的翅膀。营帐里，双方落坐，酒果呈上。寒暄片刻，校长忽然掷杯于地，一群全副武装的学生兵从帷幕后冲出来，扑向卡什。卡什不及反抗就被捉住了。瑞恩惊呆了，他站起身，两条腿却像被藤缠住了一般不能动，他张开嘴，却不知该说什么，他简直恨自己无能为力。卡什没有失去仪态，厉声斥责因海姆背信弃义。因海姆轻蔑地说道：”和杂种没有信义可言！现在我们等你的部下来救你。“

学生军在营寨工事里守株待兔。瑞恩知道，除了卡什，半人马的天性是很浮躁的。果然，他们不顾一切地冲过来。看着他们在箭雨和闪电里纷纷倒下，瑞恩热泪盈眶。他的战场任务是疗伤，可是自己的同伴都躲在工事里放箭，哪个会受伤？他真想冲过去救治那些倒地挣扎的人马，可是他不能。人马军队很快烟消云散，校长下令收拾残兵，骑士们像受伤的人马们发起了”勇猛的冲锋“。瑞恩除了心痛就不知该做什么，他想上去阻拦，可他是“好学生”，不能违抗校令。正在犹豫，只见希尔维娅猛地冲向一个伤兵，一剑挡开一个骑士的长矛，一边大声喊道：“他已经受伤了！把他抓回去做俘虏。”一边又冲向另一个伤兵。瑞恩不能再犹豫了，赶紧冲上去帮希尔维娅。大家一时愣住，停止了屠杀。校长无话可说，下令把伤兵都抓回去。

归途中，他和希尔维娅没有说话。他对她的钦慕更深了，也更觉得羞愧，为什么自己不会第一个冲上去呢？所幸自己还是冲上去了，不然真会觉得耻辱。不能再这样了！他狠狠地想。

半人马们被游街示众，学校里还举行了盛大的露天庆功晚会。他很无趣地在人群后面逡巡着，忽然有人拍了拍他的肩膀，是希尔维娅。她说：“一起走走？”

花园小径上，她说：“你的医术救了许多半人马，我觉得很了不起。”

他使劲摇摇头，说道：“希尔维娅，我真地恨自己不够果断。”

“不，你很勇敢。”

“你不知道，我总是在犹豫，总不能义无返顾地去做一件事情。“

希尔维娅不说话，默默地看着他，他吸了一口气，然后一字一句地说道：”我已经想好了，这一次决不和自己妥协，我要去救出卡什！”

他以为她会惊讶，会赞赏，眼睛里会闪光，可她只是从容地问了一句：“为了什么？”

“为了你！”他脱口而出。

希尔维娅突然显得有些烦躁，连连摇头说道：“不，不要为我。如果是我，我不会为了别人来做某件事情，我只要做自己该做的事情。”

他赶紧说：“是，这也是我该做的事，但是你给了我力量。”

脸上浮出一丝微笑，她轻叹一声，望着他静静说道：“我有这么神奇吗？我就不相信外人能给我永恒的力量，潮水终会退却。“她顿了一下，又说：”你把我看得太高了，而我或许只是一股清气，没有重量，不能承受一个太沉的期望。”

他惶惑地盯着她的眼睛，想看出点什么来。其实他已经知道答案，但他还不信，还想听她明白地说出来，说她不爱他，让他不用再抱幻想，彻底去伤心。

可是停了一会儿，她说：“我要离开这里了。”

“嗯?!”

“我一回来就向校长递交了退学申请，已经批准。”

他说不出话来，他知道校长一定很高兴接受她的退学。

她有些语无伦次地对他说：“不要难过，相聚总有一别，我想我们还会再见的，我相信。“瑞恩的眼里已经有了泪光，她接着说：”你很特别，我不知道该怎么说，但是我觉得你应该为自己的理想去活……”

他失声道：“我的理想就是……”他想说“我的理想就是你。”但当最后一个字要出口时却又犹豫了，是她吗？理智呢？尊严呢？他终于没有说出口，只是强压痛苦说道：“你要去哪里？”

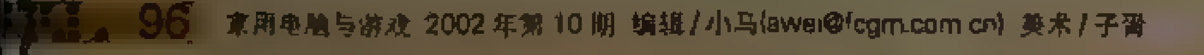
“先回家，然后……去大海。这个送给你。”她塞给他一样东西，是一块拳头大小用白珊瑚礁刻成的章，上面刻有一句话——”月光不是照耀每个人“。他扫了一眼，不明白这话的意思，也没有精力去想。他们默默地走了一段，希尔维娅又提起那些有趣的故事，想活跃一下气氛。他于是也做出欢颜，不想让她扫兴。夜色中，希尔维娅看见了他那含着泪水的微笑吗？分手的时候到了，她说道：“我明天早上就要走，你不要去送我，我们后会有期！”他凄然说道：“但愿如此。”心中明白后会无期，黯然离去。

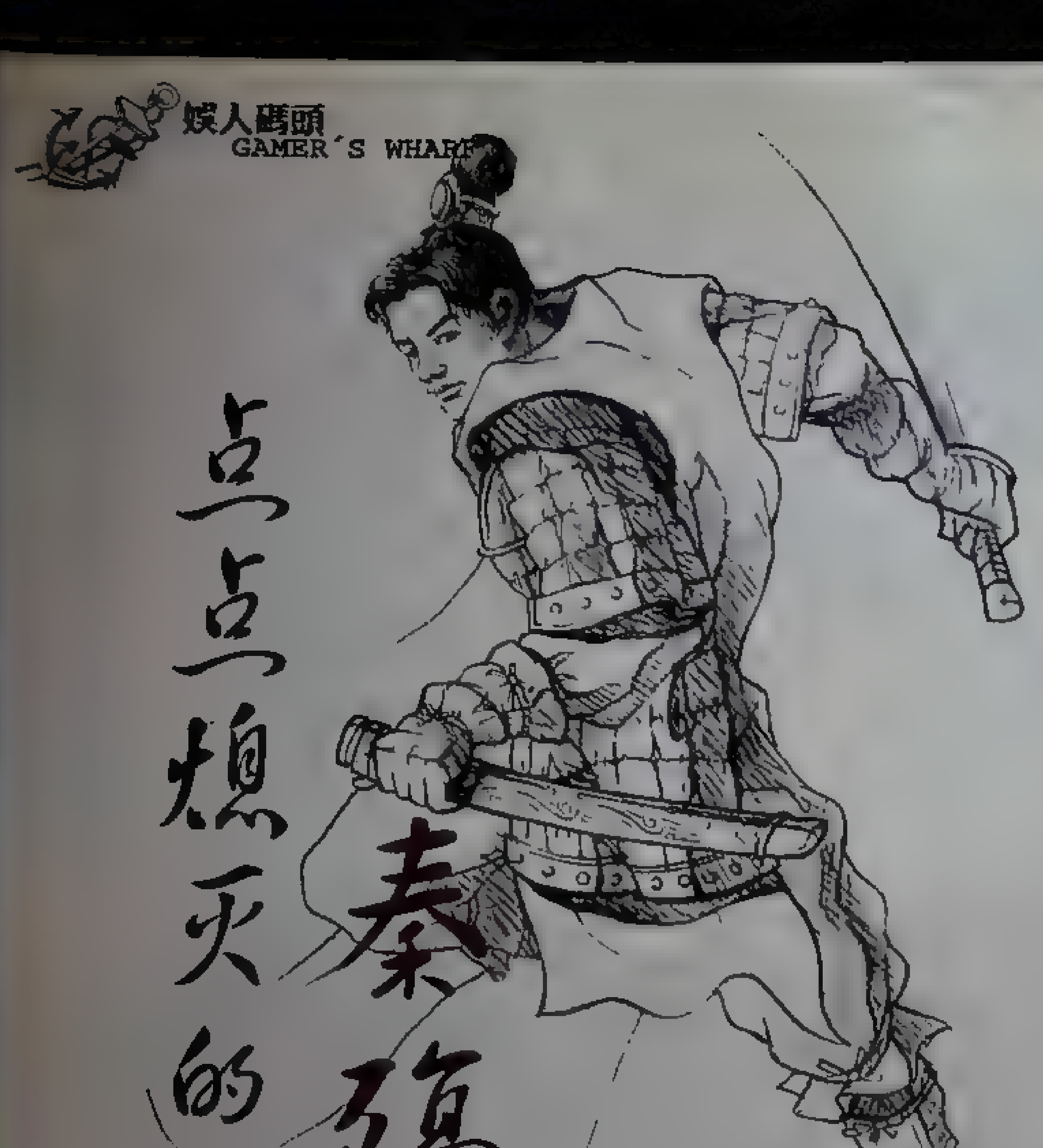
奇怪的是，他并没有立刻感到痛苦，除了恍惚之外，他心中只剩下一个念头——救出卡什！也许是伤痛过于焦灼，以至于他本能地转移了注意力从而暂时回避痛苦，他要去拼搏，去奉献。再没有什么可怕的了，希尔维娅走了，还有什么可失去的？坚决，坚决，我会比她更坚决！他面无表情，如同幽灵一样行走在黑暗里。

他这就开始行动了。从技术上讲，营救工作其实并不难，半人马们被关在狮鹫塔里，而狮鹫王豪克是瑞恩的密友。那是一个月前的一个晚上，他正在花园角落里打坐，突然一阵风声，什么东西呼啦一下落在他面前。他睁眼一看，竟然是一只巨大的狮鹫，羽毛纷乱，沾满鲜血。狮鹫狠狠地盯着他却不能动弹。他立刻发出动物才能听懂的天籁之语安慰它，并且施出祖传的医疗术为它止住了血。它就是豪克，它告诉瑞恩它无可救药地爱上了一只雌狮子，而这是狮身鹫面的狮鹫族所不齿的。它秘密去和狮子约会，却被嫉妒的雄狮子偷袭成重伤。它挣扎着逃到了这里就再也飞不动了，如果不是瑞恩，它会死在这里。瑞恩替它保守了秘密。此时他想：豪克，现在我也体会到你的痛苦了，你爱上了一个不能爱的人。

瑞恩向狮鹫塔走去，没有任何人能看见他，因为他又隐身了，虽然隐身其实很耗元气。他通行无阻，对于他来说，真正的障碍从来就不是外在的阻力，而是自己内心的锁链，难道内心的斗争不是和战场上一样惊心动魄吗？他本没有决心背叛学校的价值观，但现在既已决定唾弃堕落的天使子民们，那一切就简单了。狮鹫们早就不满人类的奴役，想要回到森林部落，在豪克的号召下，它们立刻放出了半人马。趁着夜色，狮鹫们用雄健的双翅悄悄将大家带出了格里芬哈特城。越过城墙时，他回望了一眼火柴盒似的校舍，心想：希尔维娅，我比你先离开这里！

【未完待续】





点点熄灭的秦殇情

文/邢希

又是一个长长的暑假，期盼了很久的心终于得以放飞。不久前，在常看的《家用电脑与游戏》杂志上发现一篇介绍国内即将发行的游戏《秦殇》的文章，不禁为国内的游戏公司的制作水平所鼓舞。几幅小小的游戏截图就使我兴奋了好久，没想到我们的美工也拥有同世界顶尖游戏制作组同样的水平！游戏发售以后，我抑制不住内心的激动，急忙买了一套正版的《秦殇》（对于一个学生来说，实在是一笔不小的开支），于是便开始了这段曲折的秦殇情。

在拿到游戏后，我便开始了我的《秦殇》之旅。很喜欢《秦殇》所设定的历史背景，它使我学习到了很多有历史意义和价值的东西。看始皇万代基业功亏一篑，感受政治斗争的尔虞我诈，乱世生存的残酷。《秦殇》的任务设定奖罚分明，让我感叹于世间的悲欢离合，体味人性的善恶美丑，从中汲取做人的真谛。《秦殇》音乐的优美细腻，让人久久难忘。

一次次激动过后，慢慢的，随着我对游戏了解的深入，问题一个接一个的浮出了水面。游戏程序技术的不成熟，导致游戏所耗资源过大，虚拟内存占用非常厉害，不管你有多少主内存，读档、联网速度很慢；游戏文字中瘦小的宋体字使得原来极为漂亮的游戏画面大打折扣。实际上，玩过《暗黑破坏神》中文版的玩家就会看出其中使用的中文字体要比《秦殇》的有质感，好看得多。

说到这里，不能不说《秦殇》是一个like游戏，如果你玩过很多游戏的话，那你一定知道“博德之门”系列和“暗黑破坏神”这两个著名的游戏系列。而《秦殇》的单机版游戏就是一个有着中国秦朝历史背景的“博德之门”like，而多人游戏是一个“暗黑破坏神”的like游戏。既然是like，不免就要拿这三个游戏一同来做比较。比较是显示差异最好的显现方法，比较才会看出游戏的好坏优劣，毕竟另两个系列是得到了全世界玩家认可的优秀游戏。

先说说《秦殇》的单机版游戏，总的来说做的很不错，汲取了“博德之门”的很多优点，又不失自己的风格。在这里还是要夸夸目标的美工，画面透露着艺术的功力和底蕴。五行的设计是游戏中经典的经典，五行是古人智慧的结晶，而游戏设计者将他们灵活的运用到了游戏设定之中，五行属性以及五行激活属性，极大的丰富了游戏的乐趣。打造也是一个不错的设定，给玩家一个灵活运用材料取得自己梦寐以求的装备。在任务设定上，目标也是下了一番功夫的，虽然任务都不是很复杂，但都精心设计，对话中也体现人性和真理。“人当为善”，只有为善，才可以得到好的回报，而正义最终总是会战胜邪恶的。虽然这些都是尽人皆知的，但如今遵循此道的人已越来越少了，人们慢慢的被金钱、享受冲昏了头脑，一点点丢弃了那份纯真的情。而《秦殇》作为一个娱乐的游戏，在娱乐的过程中呼唤着人世这些慢慢被遗忘的东西，突出增加了游戏的思想价值。

现在要说说《秦殇》的多人游戏部分了，也是我被《秦殇》燃起的欣喜之火慢慢熄灭的地方。《秦殇》最大的魅力之处就是架设了象“暗黑破坏神”一样的战网，为正版用户提供免费的战网服务。在现在大多数游戏都迈向收费网络游戏的今天，这对于我们这些向往网络游戏，又口袋空空的学生来说，实在是一大福音。买了《秦殇》后，我就一直关注目标的网站及战网的动态。第一时间在网站注册“消水”这个用户名。从此，便成了目标论坛上的常客，在论坛上不断提出自己对《秦殇》建议和希望，希望这颗中国游戏界的新星能更加璀璨。在目标宣布8月1日就推出战网并发布最新补丁时，激动了好一阵，这个暑假总算可以舒舒服服的玩几天了。千熬万熬终于盼到了8月1日，兴冲冲的冲上目标的主页，可刚上主页就被目标的“正式战网延期到8月6日开放”的通知泼了半盆凉水。目标的工作人员说为了推出时的稳定性，还要对战网进行严格的测试，以防给用户带来不便，所以延期推出。看了后觉得目标还是很负责的，再说跳票在游戏界也是常有的事，等的时间又不长，为了有更好的战网环境就忍耐一下了。

每天还是一如既往关注目标的动态，同时也结交了不少玩《秦殇》的朋友，大家其乐融融共盼战网。每天论坛的人流不断，可见用户对目标的拥护程度。这期间目标服务器时好时坏，工作人员说是在升级系统，看来目标是要有大动作了。6日早早的起了床，上了目标的主页，竟然没有任何动静，连一个确切推出战网时间的通知都没有，就觉得不很痛快，没办法只能等着了。整整一天泡在论坛，目标的工作人员只是不断的说：正在做最后的测试，一定会在今天推出战网。可始终没有说确切的推出时间，这时心里就起了毛：到底今天能不能上战网玩呀？耐心也被一点点的耗尽，最后决定今天什么都不干也要等到午夜12：00；没想到还真是“等”到了午夜12：00——目标没有任何东西发布，哪怕一个补丁，一条信息！但奇怪的是目标发布“《秦殇》开放式战网今日开通运行”的通知后面的时间确赫然写着2002-08-06!?? 失望，没有任何别的感受。

在渐渐消失了热情后，对这一切也就成了习惯。

7号中午才懒懒的爬上目标的主页，终于目标的开放式战网开通了！看到是“开放式战网”，起初并没在意，反正是战网就行了。于是，根据加入战网的步骤，准备开始我的首次战网之旅。上战网第一步：下载1.10的补丁，可一看大小20MB！什么补丁呀，赶上个小游戏了，苦了我这56K的小猫。没办法谁让咱上这条船了呢，再大也得当。再说补丁越大，对游戏的改进也就越多，这样想想也就舒服点了。一边当补丁，一边赶到战网的房间去（其间还当了一个一兆多的客户终端程序），进入战网才知道，所谓开放式战网的真正含义就是：由玩家自己组建服务器，进行网络对战！顿时，有一种被欺骗了的感觉，上过暴雪战网的玩家都知道战网服务器上的存档对一个战网玩家有多么重要的意义，一个等级很高，装备不错的人物存档，甚至可以在拍卖会上卖得几千美元！就一个战网来说，服务器上的存档就是玩家在这个游戏中的生命。可再看看目标的所谓的“开放式战网”，不过是提供一个聊天室，让各位玩家通过目标的网站，方便的加入到玩家自己建的游戏中去，游戏存档都是在玩家自己的机器上。就是没有目标公司，任何时候玩家都可以自建多人游戏享受到这“开放式战网”的乐趣，从头到尾看不出这和目标的战网有什么关系？

失望和愤怒还没离去，聊天室论坛上已是哀声一片。原来只要一装上《秦殇》1.10的补丁，单机上的存档就无法被游戏读取。战网还没玩成，单机的存档又没了，玩家苦不堪言。目标回应很快：一会儿会有新的补丁发布，不让大家继续下载了。赶紧停了当了三分之一的补丁，一种不悦的感觉又涌上心头。在论坛呆了这么长时间，看了无数目标公司自称为了让战网、游戏补丁稳定运行努力工作的帖子，难道这么多天这么大的一个BUG竟然没有看到！真不知他们所谓的努力测试时都在干什么？

经过了这一个来月的《秦殇》之旅，慢慢的从疯狂的热情，变成了理性的思考——中国的游戏还有一段漫长的路要走。可以说我们的游戏某些方面已经慢慢的成熟起来，甚至毫不逊色于国外顶尖的游戏技术，但有些方面却远远落在人家后面。中国游戏公司的售后服务工作就远远不及外国。就目标而言，作为一个游戏公司在不能实现承诺的售后服务的同时，却在文字上玩游戏，最后只能是失信于人。也许，中国游戏不仅要不断的提高自身的技术水平，更重要的是提高自身的素质。一个靠游戏生存的公司，不仅仅是要靠卖游戏所带来的经济利益来维持发展，更重要的是要得到众多玩家的信赖与支持。中国加入WTO就是要与国际接轨，规范中国公司的营销模式，完善和加强公司的竞争力和生存力。“得人心者得天下！”这是千古不变的真理。

中国的正版游戏玩家们早已在大起大落的悲欢中，适应了中国游戏为他们带来的所有的一切，只有他们不论何时都在为我们的国产游戏鼓励、加劲，也是他们一点点撑起了中国游戏这片天。

这篇文章只是我以我在《秦殇》游戏过程中的一点点感想写成，从中思考中国游戏的发展前途，虽愚钝但出自真心。看着无数玩家，在一片怨声之后重又回到支持国产游戏的行列中，还有什么比这更能成为推动中国游戏发展的动力呢？好了，我也要重新踏上这条令我狂热过，失望过，愤怒过，冷静过，思考过的《秦殇》之路，和我的战友们，再一次鼎力支持我们的中国游戏！■

编辑笔记：

作为中国游戏业旗帜企业之一，目标软件在售后服务上出现这样的问题，令人感到痛心。说实话，在编辑这篇文章的时候，我很有些迟疑，毕竟目标软件是目前国内游戏公司里在玩家心目中拥有相当信誉保证的企业，对他们的批评，有可能在本来已很虚弱的国产游戏身上再重重的一击。

但是，最终我还是决定把它全文刊登出来，因为事实毕竟是事实，并不会由于某本杂志不刊登某篇文章，事实就消失了，问题就没有了。即使所有的游戏媒体都不指出这个事实，它仍然在玩家们的心中存在着。

当我带着这篇批评文章与目标公司进行沟通时，他们说得最多的话是歉意而不是辩解，在当天就给本文作者邢希先生打去长途电话道歉，并请他再试一试已经基本修改完善的战网。作为一个批评者的邢希先生，也表达了谅解之意，并说自己一直都在支持《秦殇》的战网，体现出了对犯错误者的宽容。

作为联系厂商和玩家的一个中间角色，这次事件中双方的态度都让我非常的感动。我想，年轻的中国游戏业还有很长的路要走，大大小小的问题将不断出现在这条坎坷的征途上。但是非常庆幸，我们有象目标软件那样正视错误、闻过则改的负责游戏企业，有邢希先生那样敢于批判、又抱有宽容之心的可爱游戏玩家，所以我坚信，中国游戏，仍大有可为！

目标软件公司的致歉信

《秦殇》封闭战网推迟发布，最初是考虑到与其把一个极不稳定的系统公布出去，造成的负面影响也许会比推迟几天发布更大。但是不管理由如何，错误已经发生，这是我们极不愿意看到的事情，在这里对因此给广大用户带来的不便说抱歉。

《秦殇》1 10版补丁——其实应该叫升级包，增加了数个新战场、新任务，还增加了新的功能界面，大家都希望升级包小一些，但这些新增内容必然会用到新的资源，升级包也就不可避免地大了起来。我们只考虑了新界面、新场景和新任务的可玩性，没有考虑到目前国内的网络状况，在这里对广大用户再说抱歉。

在补丁发布过程中，确实有一些问题，不过有些bug是在补丁发布之后没多久新发现的，因为1.10之后的每个补丁都对系统底层做了很多修改，所以出现了一些新的问题，我们所能做的只能是积极修改这些问题。

对于《秦殇》引擎效率的问题。《秦殇》上市时的引擎确实存在效率问题，但在游戏制作后期对引擎做修改是不现实的，所以只能通过补丁程序来进行优化，现在已经优化了不少内存占用方面的效率，对引擎的优化工作还将继续进行，不过要对系统底层做大量的修改，需要时间来进行这方面的工作。另外还有一点，《秦殇》之所以会占用很多内存，某些程度上也是由于系统开放和图像资源量很大造成的，玩家在游戏中经历的每个场景、做得每件事都要保存下来，对系统的消耗也是很大的，在以后的游戏中，我们除了优化引擎以外，也会注意在这方面做出调整。

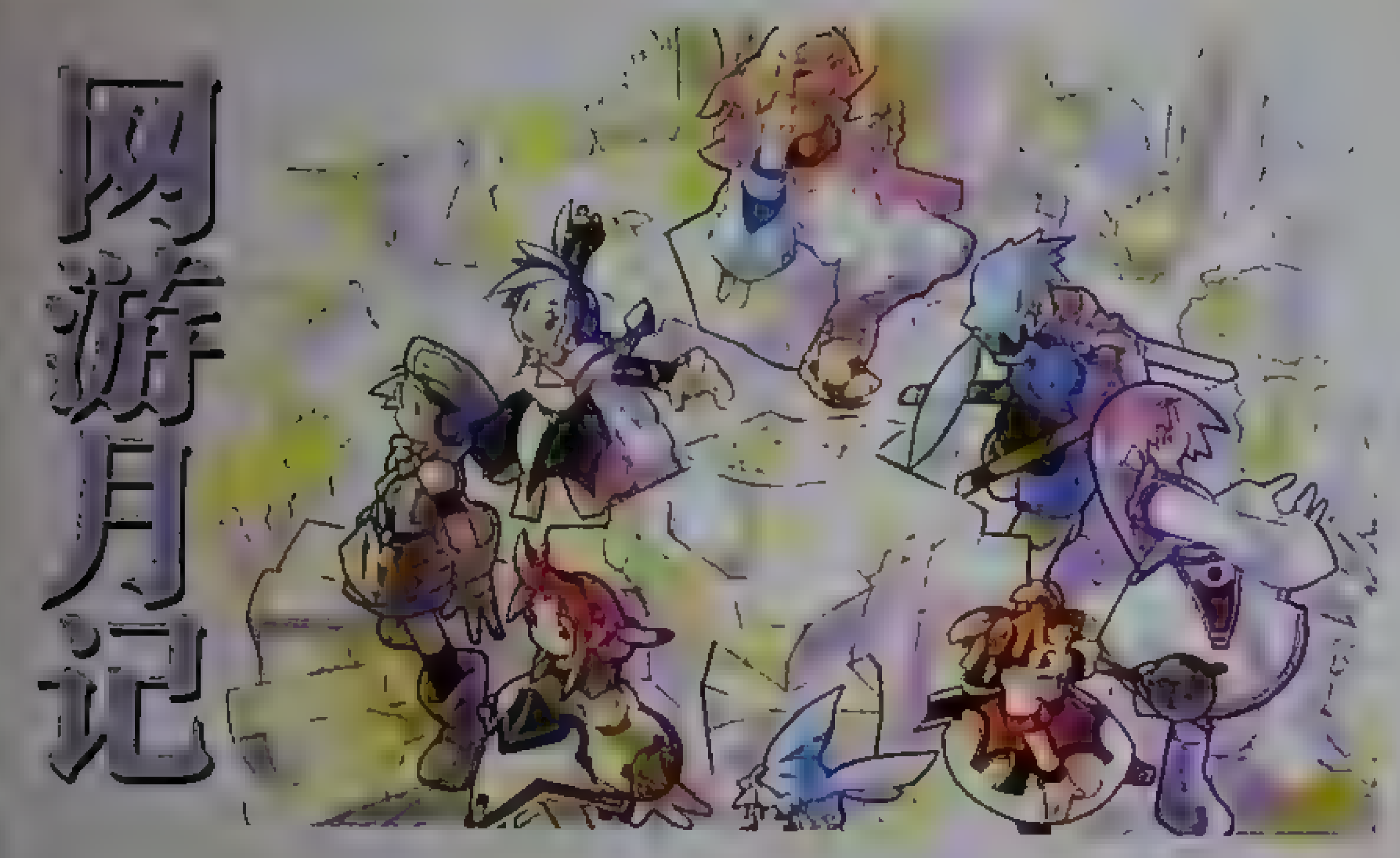
在售后服务工作上，目标一直很重视用户的意见。《秦殇》上市前后，我们一直在积极收集玩家的建议，并根据其中一些建议在条件允许范围内对游戏做了一些修改。不过有些东西不是今天想到明天就能实现的，如同罗马不是一天之内建成的一样，游戏的修改完善也需要时间。《秦殇》的开发重点是单机，所以有些单机上的系统并不适合网络游戏，在《秦殇》战网推出后，开发组一直在进行不断地修改工作，对游戏中存在的问题进行了很多修正，从1 10以后的所有升级程序，其实都是针对网络的，如今《秦殇》战网已经可以非常流畅的运行，不再出现一开始让人难以忍受的卡机现象。现在，开发组仍未停止对《秦殇》战网的开发，近期还将继续增加新的场景、功能和任务。其中很多功能都是用户一直希望添加的。我们的下一款网络游戏已经开始制作，其中一些内容会提前在《秦殇》战网的改造过程中先公布出来。现在的《秦殇》战网已经很稳定了，希望更多的玩家加入到《秦殇》的战斗中来。

最后，再次就我们的工作失误对《秦殇》的用户表示诚恳的道歉，对所有支持目标的玩家表示衷心的感谢！

目标软件有限公司

2002年9月12日

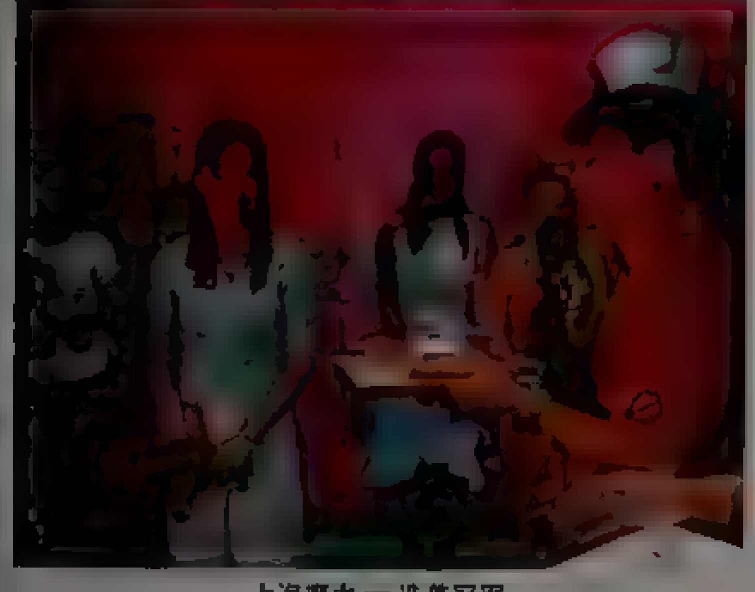
网游月记



暑假的余温未消，转眼学生们都已经回到课堂，新学期开始了。网游的宣传热浪也暂告一段落，很多公司开始琢磨起寒假的促销活动来。八九月间，留给我们最多印象的，依然是众多的网游活动。

活动篇

《魔力宝贝》的"爱情夏日魔力之旅"现场活动将从8月20日起，在上海、成都、杭州、广州、北京等城市依次举行。对于各地魔力宝贝玩



上海魔力mm选美冠军

家来说，这无疑是一个属于他们自己的节日。"魔力之旅"在上海的第一天，笔者来到人民公园的活动现场，看到大幅金色招牌上写着斗大的字"参加爱情夏日的+++++!!!"，牌子下人流熙攘，顺着指路牌的方向走下去，一路上东医集市、大剧院、里谢里亚城堡、奇利村、流星山丘……耳熟能详的法兰王国著名场景都展现在眼前。东医集市上排列着各色小吃料理，大剧院猩红地毯上将会好戏连台，玻璃大厅内是装饰得五彩斑斓的里谢里亚城堡……走在公园里，犹如进入了真实的魔力世界。

"爱情夏日"的重头戏是流星山丘的寻宝活动。工作人员事先在假山中藏好魔石，待一声令下后人群便迅速涌向假山。区区几块魔石怎逃得过众玩家的眼睛？不一会，魔石被尽数找出，优胜者可是有点卡的奖励哦。生日PARTY、Cosplay、魔力MM选美大赛……丰富多彩的活动，递递有条的秩序以及玩家兴奋的面孔，无不透露出网星在组织线上线下游戏活动上的实力，在众多的上市网游中，大概也只有《魔力宝贝》可以聚集这么多的人气，在这个夏秋之际让玩家的热情继续燃烧。相信在众多的活动簇拥下，《魔力宝贝》的玩家群体还会继续壮大。

魔力的喧闹过后，同样是目前网游热门的《精灵》也于8月30日晚上，在上海的新天地太平桥公园组织了一场游戏角色真人表演秀。《精灵》中的漂亮角色：武士、枪兵、机械兵、弓箭手，依次登场亮相，施展出各自的精彩技艺，博得了阵阵喝彩之声。特别是游戏中唯一女性角色的弓箭手表演者，令台下骚动阵阵。此次活动网易特别邀请了著名主持人秋林进行解说，期间网易公司代理首席执行官孙德棣先生和在线游戏事业部总经理杨霞先生分别上台发言。

在展开大型户外活动的同时，各种线上活动也是层出不穷。8月底《精灵》正式推出了在线婚礼系统，安排每周一至五的下午15:00-16:00举行婚礼仪式，帮助那些情投意合的玩家实现他们的网络情缘。此举一出，大受欢迎，办理结婚登记第一天便有5000名男精灵向自己的心上人提出求婚，并且有800名精灵MM欣然接受！这下可急坏了网易GM，按一天一场婚礼的速度办下来，这最后一对新人恐怕要等到明年才能完成终身大事了！无奈之下，网易只得提高结婚登记的门槛：想要由GM主持婚礼的新郎只有付出10瓶顶级魔法药水的代价后才能进行婚礼。不过，相信就算要付出这样高昂的代价，这股《精灵》结婚热也还是会持续下去，毕竟爱情无价啊！

不过有喜就有悲，对于网易来说带给他们无穷利益的《精灵》，同样也带给他们无限的烦恼。9月11日，原本计划在四个服务器同时展开的《精灵》"反恐活动"，却因一个非法外挂的出现，遭受了类似911般的打击。大量涌向里查登城的独角兽王、无双石怪、魔剑圣、火灵王，被使用外挂的玩家如砍瓜切菜般地斩于刀下，完全失去了昔日的神采。为了封堵作弊者，网易不得不调派另外三组服务器中的GM，来同一台服务器上维持秩序，从而导致了其他三组服务器未能进行该项活动。对此网易作出了公开道歉，并表示将追究外挂制作者的法律责任。

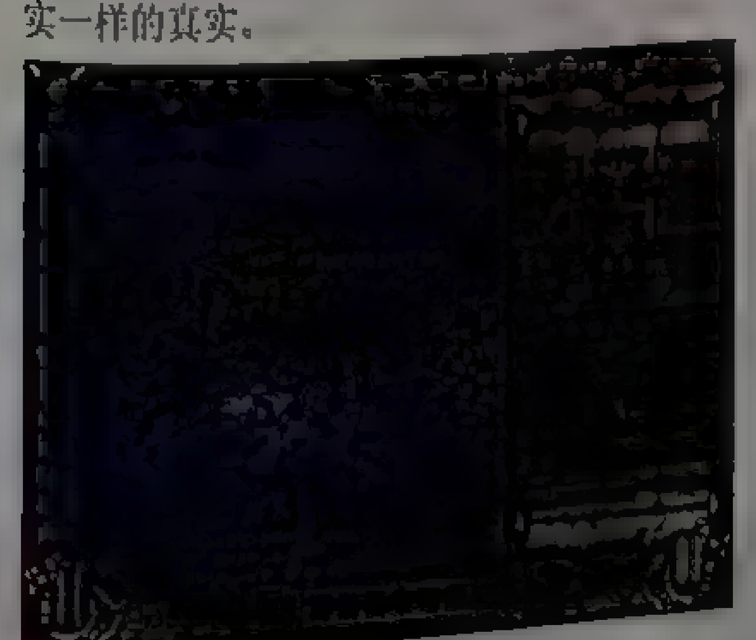
众所周知，为封堵外挂，《精灵》火速升级至1.72版本，并宣称全面封堵了针对《精灵》的各种作弊方法。但是这次911事件，却使网易又一次栽在外挂上，除了要追究制作者的法律责任之外，看来更新更快的升级也是不能免的了。只是针对这次事件，我们不得不提出疑问，何以《精灵》的外挂会出得这样快呢？9月5日才升级到1.72版，短短的5天之内新的外挂就再次诞生。究竟是游戏制作者的技术失误，还是外挂制做者本领高强呢？笔者认为，任何程式都很难做到完美无缺，对于外挂光靠堵是没有用的，更重要的是"疏"。收费前波澜不惊的《精灵》，为什么在收费后外挂却如雨后春笋般的出现？有种说法是，《精灵》不成熟的收费机制是导致外挂迅速产生的主因，而网易为了投入精力反外挂，后方的游戏开发进度也被迫加快，游戏设计的严密程度自然下降，从而导致更多的BUG和疏漏产生，为外挂制作者带来了更多钻空子的机会……如此的恶性循环，即使是想象也会令人毛骨悚然。不可否认，当游戏的乐趣





与昂贵的计时费用挂上勾时，很多玩家都因承受不起而选择了放弃，但是也有一些人心有不甘铤而走险，走上外挂修改之路，但是这样做的下场，终究是自取灭亡，辛苦修炼的人物被封或是被删，谁又能不心疼！但是回过头来想想，如果不是逼不得已，谁又会去选择这样的穷途末路呢。建立良好的游戏氛围，维持平衡的游戏环境，不是空口说白话，光靠一部分反外挂修改的玩家之力，想要维护纯净的游戏环境，毕竟是杯水车薪，在游戏上最有发言权的还是游戏公司自己，该采取何种手段来减轻高额游戏费用给玩家带来的压力，这点网易公司也不会不加以考虑，《精灵》还有很长的路要走。

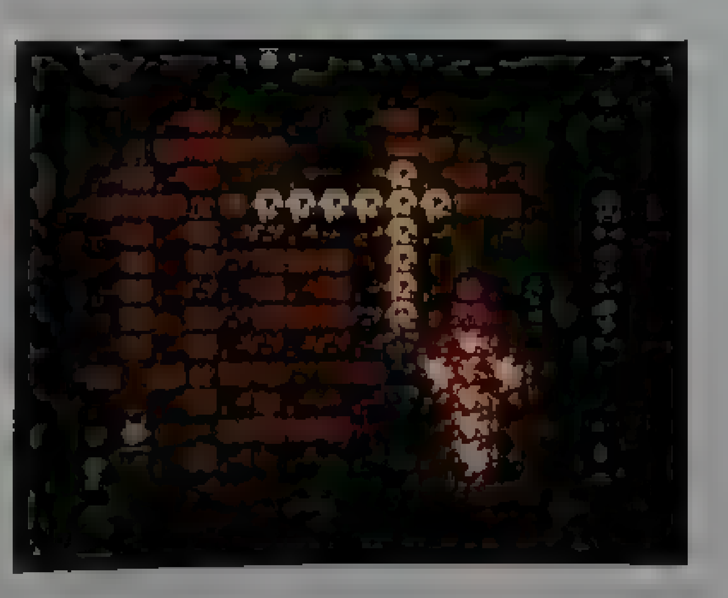
除了闹得沸沸扬扬的《精灵》外，9月里最热闹的线上活动恐怕就是《混乱冒险》公会PK和攻城测试战了。很多人为能体验这场规模盛大的3D攻城战，都在拼命的练级，没日没夜废寝忘食。为了回报玩家的热情，游戏橘子特别安排了《混乱冒险》游戏代言人徐若瑄惊现虚拟世界的活动，9月5日晚上8点至11点，Vivian徐若瑄以人类角色的超酷装扮如约出现在华北、华东、西南猎户星座服务器上，与玩家一起聊天互动，并随机发送纪念品。此举一出，即引来了近百人的围观，看着落在众人包围圈中的Vivian徐若瑄倒真有点"羊入虎口"的感觉。9月15日晚上8点，期待已久的万人攻城战全面打响，数百人的大混战使服务器几乎无法正常运行，许多人因延迟而被秒杀，而更多的人则在生生死死中体会到了前所未有的3D攻城战之残酷。这就是网络游戏，它让人们感觉到了与现实一样的真实。



新作篇

看过了线上线下的活动之后，我们再来关注一下已经开放测试或是将要开放测试的网游产品吧。

令千万玩家望眼欲穿、期盼已久的韩国网游戏巨作《奇迹》(MU)在9月14日开始了内部测试。测试的第一天，服务器即刻爆满，九城临时添加了2组服务器才得以解决问题。目前游戏开放了3种职业：女弓手，黑骑士及黑魔法师。和《精灵》一样，游戏中只有弓手是女性，骑士和魔法师都是男性。看来不少喜欢弓手的男玩家，或是喜欢魔法师的女玩家，只能被迫当一回"人妖"了。游戏仍然走的是传统奇幻类路线，目前未开放任务和生活技能方面的内容，仍然以练级打装备为主。游戏最大的卖点就是画面，在1024×768的分辨率下，画面效果已经相当出色，动态的环境渲染以及均匀的配色，使整个画面看上去都非常舒服，没有刺眼的感觉。唯一不足是无法自由旋转视角，游戏视野非常局限，操控上又完全依赖鼠标来行动，不太灵活，初来乍到者还真有些不习惯。由于还只是内测，许多相关功能都没有开放，因此《奇迹》还留有相当的开发深度，是近期值得期待的一款网络游戏。



最早出现在红白机上的《炸弹人》，相信大家都不会陌生。这款经久不衰的休闲益智游戏，无论是在街机、FC、PS还是PC上，都获得了良好的口碑，一直为人们所津津乐道。经过这么多年却依然没有褪色的游戏，已经很少见了，而多年之后，这款老游戏终于被改编成了网络版，名为《嘭嘭帮》(Bang Bang Bang)。当年，笔者也曾和朋友们一起连网玩这个游戏，虽然只能在局域网上4人连线，但是那种你追我炸的快乐至今都记忆犹新。而今有了网络版，相信昔日的炸弹英雄们一定不会错过了。游戏中玩家可以自建房间，每间最多6人，在其中可以选择团队和混战等模式，另外可以挑选各种危机四伏的地图场景，充分考验玩家的游戏技巧和团队配合能力。无论是以一敌五



的喜悦，或是操作失误而把自己炸死的懊恼，都只有在玩过《嘭嘭帮》之后才能有所体会

说起《大航海时代》，可能没有不知道的吧。那么《海之乐章》呢？冒险家乘着小舟，沿途投资、补给、贸易、传播各地文化和土特产，最终达到黄金之国的梦想旅程。就是无数科学家对天圆地方说的挑战；就是地理学家对世界彼岸的重新认识；就是冒险家们超越自我，挑战极限的里程。这一切的一切，都是新瑞狮的线上游戏《海之乐章》要提供给玩家的。不同于现在所有的网络游戏，《海之乐章》不再是以练功升级为主。游戏中，你可以进行港口贸易、寻宝探险、船只建造、商会建设等丰富多彩的玩法。游戏中更提供了7种职业给玩家选择，每种职业都有各自不同的属性技能，也要对应不同的玩法。无论是勇猛的剑客、冷酷的提督、神秘的占卜师，还是虔诚的传教士、睿智的冒险家，又或者是势利的商人、机灵的小偷，每个都有自己不同的职业特性和玩法，不同的职业特性也将会影响到玩家在贸易、航海、战斗中的情况。多年前的网络大航海的梦，终于就要在《海之乐章》中实现了，这不能不算是一件令人兴奋的事情，与众多"大航海"迷一样，笔者也十分期待这款游戏可以带给我们真正的航海乐趣。期待在10月中旬，《海之乐章》的内测可以一切顺利。

以《轩辕剑4》为背景的《轩辕剑Online》，7月底在台湾公开测试后，目前已经更新了三版，包括大陆玩家在内的测试用户也突破万人。游戏使用了全3D的场景画面，Q版人物及华丽的妖魔鬼怪突显着轩辕剑一贯精良的美术风格。丰富的职业与技能系统，特色鲜明的人际链和任务，都吸引着玩家的视线，很多人为了研究游戏中各种职业孰强孰弱，而在论坛上吵得不可开交。而争论最多的，还是《轩辕剑网络版》在几次更新后对游戏职业能力的改动，有人哭也有人笑，总之是不太平衡。现在的很多网游都是边推出边开发，而后一个版本总要更新和修改前一版本中的一些内容，但是比较忌讳的是修改角色能力或技能属性，这些其实应是最初



8 月 26 日，一个《科洛斯》玩家给国研网络公司发来传真，称其花了 2400 元从装备猎人处购买到一套装备，因被认定为非法复制品而导致帐号被停权一周，其购买的装备也被全部删除。有趣的是，该玩家并不是希望国研公司帮他索回 2400 元现金，而是希望能够帮他恢复那些被删除的装备。不过这种要求国研公司明确表示，不可行！如果恢复这些装备，对《科洛斯》其他玩家也是极其不公平的事情。

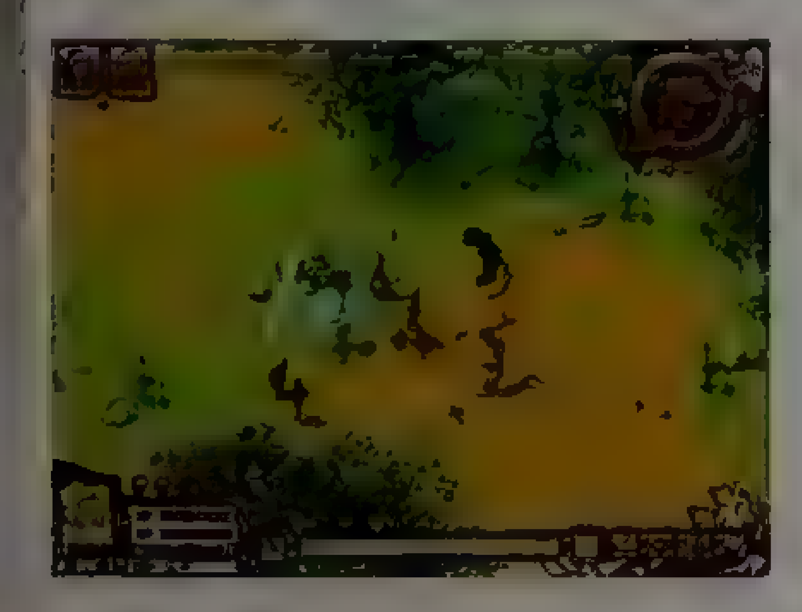
其实早在《万王之王》时期，就已经有用现金交易帐号或游戏中的虚拟物品了。这种线下交易的存在，也有其自己的理由，有人需要高级的帐号或物品，有的人弃着号不用，或有多余的物品，这种供求关系自然就会成立。而且目前网上，也出现了专门管理交换游戏 ID 或出卖虚拟物品的专业 BBS，为这种虚拟与现实的交换提供空间。但是有交易，也难免有奸商，无论是在哪个游戏里，以假 ID 或复制装备骗取钱财的人，都不在少数。

对于现金交易，笔者是绝不认同的。以现金去交换游戏中的那些珍贵物品，或是高级 ID，对于其他正常途径来玩游戏的玩家也是不公平的。而且，现金交易的信誉没有相关的保护，一旦出现欺诈行为，交易双放都无法得到他人的帮助，于是这笔帐往往就算到了游戏运营商的头上，给游戏的正常运行带来一些负面影响。所以在这里，笔者恳请各位玩家给网络游戏一片纯净的世界，不要将现实中的交易延伸到虚拟的网路之上

设定版中就该决定好的。所谓牵一发而动全身，角色是玩家容入游戏的直接载体，游戏的每次修改，都可能造成一些玩家的离去，为什么？就是因为他们辛苦锻炼的角色，在这一次修改后变得弱不禁风，他们为之骄做的能力，因为一次更新而变得一无是处，这种打击是巨大的，很多玩家会因为承受不起打击而愤然离开游戏。这样的事，相信游戏公司也是不愿见到的。所以，笔者也很想建议网游公司，可以尽量在制作游戏之前就做好角色的设定工作，力量、技能以及对抗各级怪物的能力和方式，都要事先拟定，如果发现有需要修改的内容，也希望可以事先通知玩家们，在听取玩家的意见后慎重抉择。好在《轩辕剑网络版》还只是测试期的游戏，要是在游戏正式收费后还要对角色能力进行大规模修改，那势必会破坏游戏原有的平衡。当然，也会招来非议和抵抗的。

关注篇

近期，随着国内网络游戏玩家群的不断增长，在国外出现已久的一个互联网职业——装备猎人，终于在国内诞生了。所谓网络装备猎人就是指在网络游戏中寻觅极稀少的极品装备，并以现金交易的方式卖与其他玩家。据调查，一个职业装备猎人的月收入，在 3000 元 RMB 以上。



海外篇

看过大陆的消息之后，我们再来看一些台湾的网游新闻。

亿泰利多媒体代理的《新天上碑》，在农历七月期间特地为玩家量身定作了"七月鬼门开，破天鬼大闹洛阳城"活动，让玩家在暑假结束前，亲身体验合作打击恶鬼的乐趣。自 8 月 30 日中午 12:00 起到隔天中午，《新天上碑》为玩家提供了整整一天的免费游戏时间用来抓神弄鬼。亿泰利多媒体表示，此时将免扣游戏点数，包月玩家将统一延长一天的游戏期。破天鬼出没的地点就是站了数万冤魂的比武台，在这一天之内杀掉这只超强破天鬼的正义之士，有可能得到传说中 501 的宝物。

在台北国际软体展上，游戏新干线发挥创意主推《仙境传说》，以仙境传说人体绘彩表演作为活动开幕式的前奏。主办方邀请了人体绘彩大师庄明达老师，以知名艺人于婕的身体当作画布，描绘出一位变色性感魔法师。虽然于婕因前几日感冒而有些身体不适，但是仍抱病坚持上场，仅穿着性感的黑色比基尼，其他服装则全部由彩绘来完成。

为期一个月的《深遂幻想》全台北、台中、台南地区大网聚，最后一场 DF 网聚，选在南台湾人情味丰厚的高雄举行。活动最后，同样将抽出价值上百万 D 币的 7 颗一组辉石碎片，而这最后的一个名额，自然也成为十几万《深遂幻想》玩家竞争的焦点。而最终，来自水晶伺服器的一名玩家，有幸摔得了水晶归，不亦乐乎。

另外，在《轩辕剑网络版》测试期间，发生了部分玩家利用游戏 Bug，大量复制金钱，造成游戏严重通货膨胀的不良事件。为了维护游戏的公平性和平衡性，大宇资讯在 8 月 19 日对《轩辕剑网络版》各服务器进行了一次大扫除，将一些情节严重的帐号尽数删除。看来，游戏外挂和修改，永远是网络游戏发展道路上最大的隐患。

经过一个秋高气爽的 9 月，我们看过了这么多的网游活动和新闻，相信大家都会觉得这期的月记相当丰富。是啊，笔者也有同样的感觉，也许是因为秋天来了，收获也就相对的多一些吧。■

官方主页

MU
http://www.muchina.com
嘭嘭帮
http://www.bangbangbang.com.cn/
海之乐章
http://www.raysgame.com/
轩辕剑 online
http://swdol.joypark.com.tw/
仙境传说
http://www.gameflier.com/RO/index-1.asp

龙族 1.0 之魔域龙影 特别关注



龙族 1.0 版火热到来，掀起了一阵龙族讨论热，下面就让我们一起来关注新龙族的精彩内容吧。

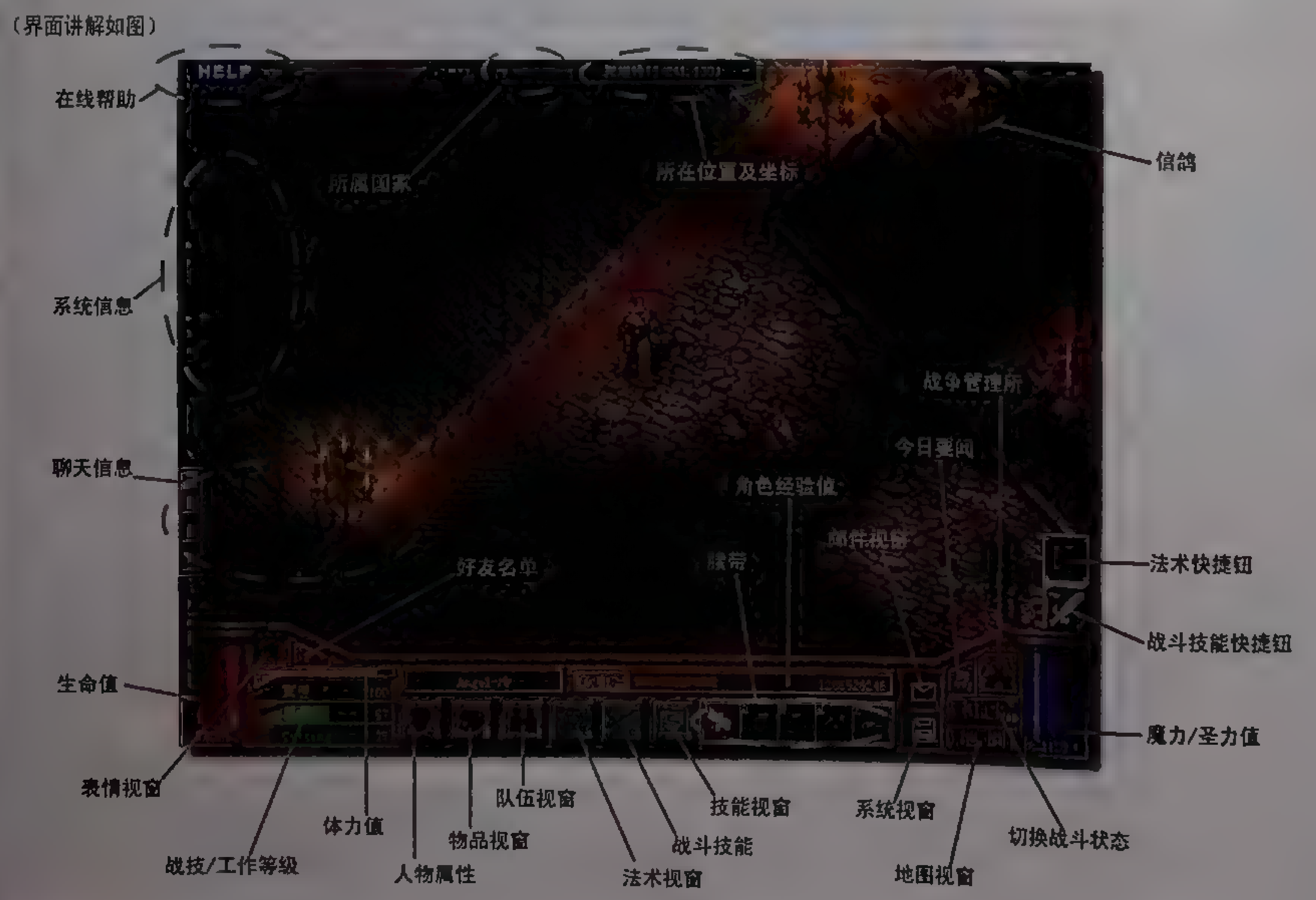
以往《龙族》游戏里的故事及任务系统都很不完善，此次将导入小说情节，首度回朔到数百年前，向玩家介绍人类的宿敌——神龙王的阴谋，同时建立了多重的任务分支，相信那些练级练到烦，杀怪杀到吐的玩家，又可以有一段真正愉悦的游戏时间了。

针对新增任务及高等级玩家需要超强的练功场地的问题，1.0 将新增三座全新的迷宫洞窟——深渊魔域、不死洞窟、大迷宫，其中将会出现顶级的魔兽，突破时间的限制、空间的障碍，只有当龙族大陆上全部的人类团结一致时，才能最终完成屠龙的壮举。此外，海格摩尼亚、西部林地等中立地区也将开放。

近阶工作技能中将彻底开放蜡烛匠 GM、炼金术士 GM 及厨师 GM，他们都有制作可提升角色属性或能力的特殊功能物品，但是这些物品都有消耗性和暂时性，像食物、药水和蜡烛，只要吃下去就会在一定时间内达到它的效果。

全新的游戏界面，很多人可能不太习惯，笔者的感觉也是比以前的界面显得混乱，也许是习惯了造成的吧。相信这种改动也是有意义的，至少它可以令游戏的操控更加方便简单。

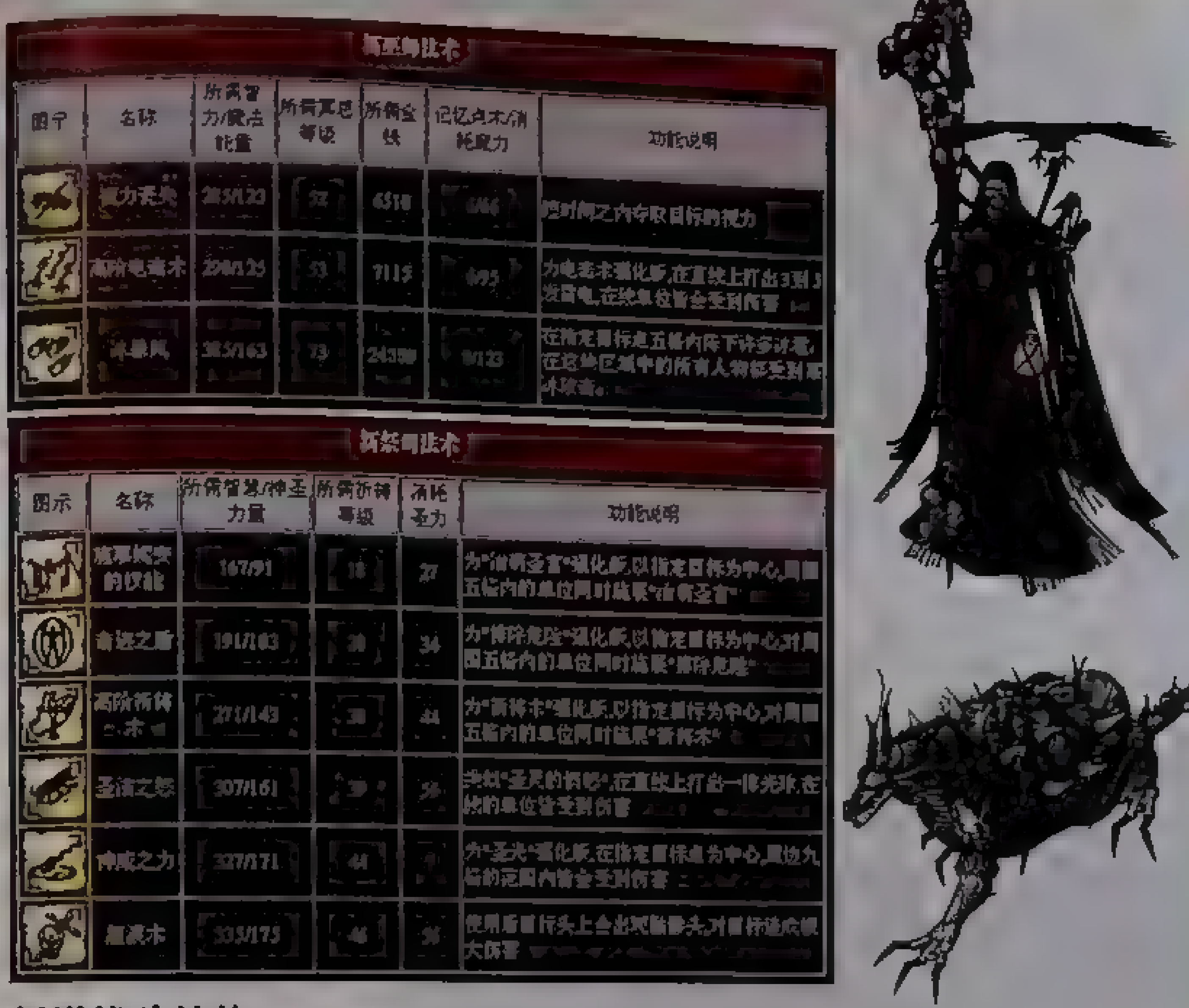
（界面讲解如图）



龙族 1.0 职业技能谈

很多龙族的老玩家都相当关心最新版中角色职业的改变内容，而且新版本将会重新调整人物的分配点数，一些血祭、力法、魔战之类最近已经不再吃香的职业，这下有再生的希望了！龙族 0.68~0.70 版经过了几次职业体系调整，可以说并不怎么成功，一大批玩家因为自己练的职业失去平衡而叫苦不迭，祭祀障蔽破掉后弓盗变得很吃香，不过最近的 1.0 版，追加了大量的战士技能，相信不久的将来，大量的血牛战士又会成为龙族中的流行职业了。想重新成为龙族最受欢迎的角色，在之后的日子里呼风唤雨吗？看看下面的 1.0 版职业技能介绍吧。

新增法师及祭祀法术



新法师法术

图示	名称	所需智力/魔法能量	所需冥想等级	所需金钱	记忆点术/消耗魔力	功能说明
	[illegible]力丧失	285/123	52	6518	[illegible]	短时间之内夺取目标的视力
	高阶电击术	290/125	53	7115	[illegible]	为电击术强化版，在直线上打出3到5发雷电，在线上的单位皆会受到伤害
	冰暴风	383/163	73	24390	[illegible]/123	在指定目标方圆五格内降下许多冰雹，在这些区域中的所有人物都受到冰冻攻击。

新祭祀法术

图示	名称	所需智慧/神圣力量	所需祈祷等级	消耗圣力	功能说明
	治疗[illegible]的仪能	167/91	18	27	为“治疗圣言”强化版，以指定目标为中心，周围五格内的单位同时施展“治疗圣言”
	去[illegible]之盾	191/103	[illegible]	34	为“解除危险”强化版，以指定目标为中心，对周围五格内的单位同时施展“解除危险”
	高阶祈祷之术	271/143	38	44	为“祈祷术”强化版，以指定目标为中心，对周围五格内的单位同时施展“祈祷术”
	圣[illegible]之怒	307/161	[illegible]	[illegible]	类似“圣灵的愤怒”，在直线上打出一排光环，在线的单位皆受到伤害
	神威之力	327/171	44	[illegible]	为“圣火”强化版，在指定目标点为中心，周边九格的范围内皆会受到伤害
	骷[illegible]术	335/175	46	[illegible]	使用后目标头上会出现骷髅头，对目标造成极大伤害

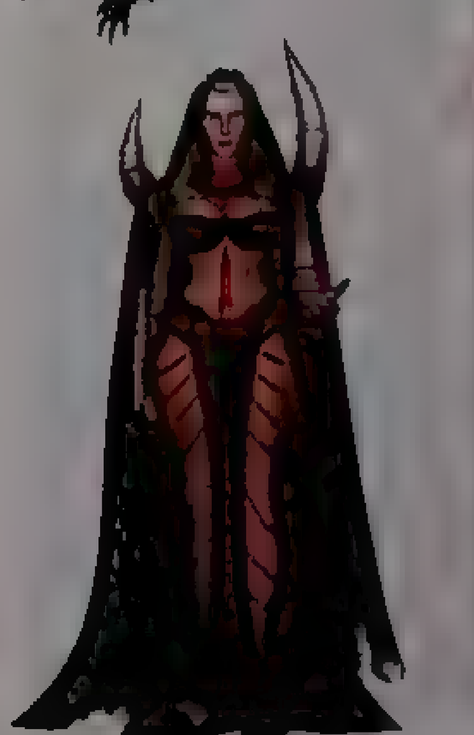
新增战斗技能

战斗技能是专门给战士、盗贼和弓箭手使用的技能，不能和一般法术混用。战斗技能的获得方法是，从怪物身上随机取得战斗技能书，使用此书可使战斗技能加 1 点，用来提升战士系职业属性中的战斗技能项。随着战斗技能等级的提升，其威力也会大幅增加，在测试中，一个 20 级的战斗技能的威力，远远超过任何法师系的攻击魔法！

战斗技能分成三大类，包含六种属性力量，其中每个种类的两者之间存在着对立的关系，只能选其一学习。三大系之间也存在着相生相克的原则，大致为空间克人类，人类克时间，时间克空间。

空间：法术效果都是以空间性的力量，主要借用闪电的力量或大地的威力。闪电系拥有分开空间的力量，主要作用是瞬间提升攻击力及大范围攻击；大地系拥有支撑空间的力量，属于自动恢复生命值的魔法。





空间-闪电

图片	名称	职业	武器	LVL	效果
	闪电爆裂	战士	短距离/枪	15	通过打击的对象，以电击展扩散出去使对方遭受伤害
	天雷破	战士	手套	25	以拳头强力地打击敌人，使对方遭受到电击的伤害力
	闪电[illegible]	战士	短距离/枪	35	以闪电的强大力量穿透魔法保护
	闪电[illegible]	战士	短距离/枪	40	在一定的时间中攻击力会增加
	闪电盾	战士/盗贼/弓箭手	短距离/枪	30	在身体周围会形成闪电的保护膜增加防御力
	完美之电	战士	短距离/枪	100 Dual	威力无穷的闪电攻击

空间-大地

图片	名称	职业	武器	LVL	效果
	[illegible]之大地	战士	短距离/枪	15	和打击一起，以大地的吼叫使周围的敌人受到伤害
	裂地斩	战士	手套	25	在大地劈出一直线，可攻击位于线上的敌人
	[illegible]之愤怒	战士	短距离/枪	25	消耗生命，增加攻击力
	[illegible]石之甲	战士	短距离/枪	[illegible]	在自己的身体穿上石头作成的甲壳，在一定的时间内能保护自己，防止敌人的物理伤害
	[illegible]	战士	短距离/枪	30	自动恢复生命值到最大的量为止
	完美大地	战士	短距离/枪	100 Dual	威力无穷的大地伤害







时间：具有时间特着属技能法术，能让敌人在一定时效内遭受中毒的状态或力量降低的效果。火系是随时间流逝，拥有变化空间的力量，主要是弓手技能，黑暗系是空间以时间改造来显现空间变化，所有技能弓手盗贼和战士都可以学习，但一般多属诅咒系魔法，建议不宜用多费精力在这上面。

图片	名称	职业	武器	LV	效果
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士/盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士/盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士/盗贼/弓箭手	[illegible]	100 Dual	[illegible]

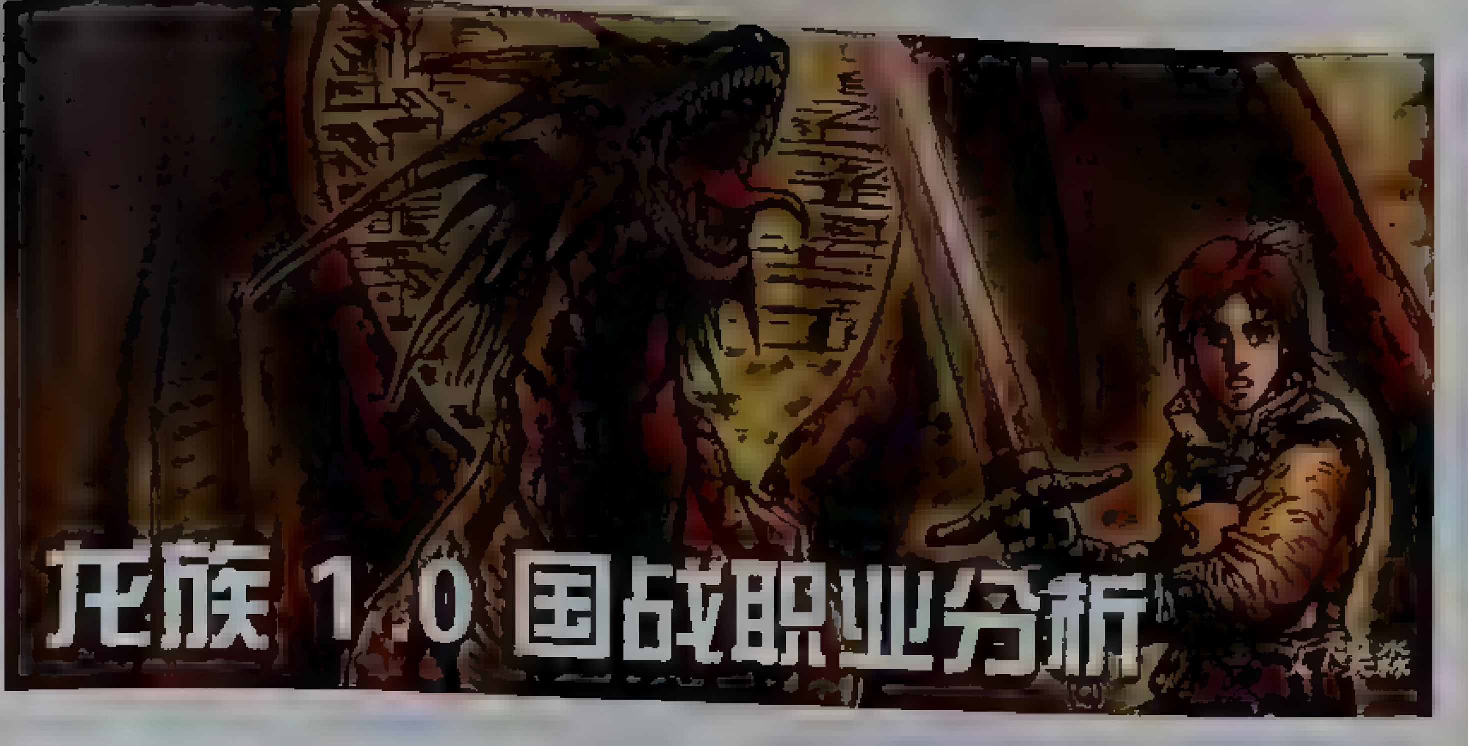
图片	名称	职业	武器	LV	效果
	[illegible]	战士/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	弓箭手	弓	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	弓箭手	弓	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	弓箭手	弓	100 Dual	[illegible]



人类：针对人类特性的法术系效果，能操纵武器回转或用冰枪攻击敌人。冰系拥有维持存在於实际空间中的人类力量的效果，多为盗贼的专属技能，能够瞬间提高攻击力或连发；风系存在於实际空间中，拥有改变人类力量的效果，主要为战士技能，主要是提高攻击力。LV100——究极之风，不但在一点集中攻击，之后还可扩散成为象启示录威力的魔法，威力相当惊人。

图片	名称	职业	武器	LV	效果
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士/盗贼	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	盗贼/弓箭手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	盗贼	[illegible]	100 Dual	[illegible]

图片	名称	职业	武器	LV	效果
	[illegible]	战士	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	战士	[illegible]	100 Dual	[illegible]



龙族 1.0 国战职业分析

其实国战在任何时候都是讲究技巧的，只要你能善用自己的技能同时掌握一套职业能力相生相克的技巧，就有机会在国战中赢得胜利。《龙族》中最大的乐趣，就在于国战。在《龙族 1.0》之前，很多人喜欢练魔弓、圣弓、风祭、风法这样的职业，目的是在PK和练级中可以发挥自身的优势，但是在国战中，他们就不是最有实力的职业了。笔者在0.7之前曾经很仔细地研究过国战中比较吃香的职业，并且就国战的技巧进行了总结，眼看1.0到来了，相信会有很多未曾参加过国战的新人会由此成长起来，步入国战的行列。笔者希望可以藉由以前国战的经验，为大家提供一些职业选择和技能学习上的参考。



一、战士

虽然以前在练功时战士是绝对不被看好的，但是在国战里战士的地位却不可动摇。战士的推土机战略几乎横扫天下，不服气吗？应该会有人这么想吧——我是魔弓穿上魔增装备，拿上加攻击力的武器，加持、微增、冰箭，你是战神我也能射你1W多血呢，你根本打不着我，你追的上我吗？对，但是请不要忘了，战士并不是要追你啊，他的目标是结界石，你再能跑，人家不去追你，只是等你离近了，才从人堆里抽出一两个人去吓唬吓唬你，你就得再次跑开，人家的主要目标就是结界石，你根本阻挡不了他们砍结界石的速度，而让你去攻击结界石的话，你怎么攻击？你刚离近结界石，一帮战士就冲过来了，就说你们是一群箭神，但是跟战神面对面的冲突还是没把握吧，只能打两下就跑，还没接近结界石呢，就被战神冲散了。而且1.0之后，战士还有磐石之甲的技能了，防御还会再上一个台阶，弓盗的远程攻击会不会有效果就很难说了。



而如果对方是一帮大法VS战神呢，那就要看大法们有多少是自己练出来的，又有多少是改出来的。

要知道一个操作技术相当好的术士，可以很容易就杀掉一个封包大法。我的意思是说，你能保证一帮大法中的含金量有多少，操作技术很烂的大法是会拖垮整个队伍的。每个大法都觉得自己最厉害，至少我碰到的大法全这么认为，他们才懒得听别人指挥呢，这样一来战斗力都被他们的单兵作战给分散掉了。而战士呢，只要有个人喊先砍对方的某某，再砍某某，然后一帮人围上去……不需要太多的指挥，只要把食物放到腰带上，被人家用了诱发疾病就猛吃面包，之后就是合击，看到哪位大法"先生"离得近就给一斧子，保证他又会离你很远很远。谁靠近谁就吃斧子，那法师们会说了，我可以放火鸟啊！但是别忘了火鸟是直线的，如果到战神了还不会躲火鸟，那就去自杀算了。有一次我看到一个信徒躲火鸟，躲得清场的大法全郁闷了，最后来了句"国骂"就跑到别处清场去了。

好了，现在把战士国战的装备说一下。AC装（防御装）和血装和全死装混穿，一个全套G4AC装，火鸟一下不超过1000的血，除了怕吸血，别的全不怕，穿AC装的口号是："火鸟你飞速的来，正如你失望的走，你的一鸟秒杀，却只





能带给你阵营荣誉”。在全死方面，虽然以前有过破罩装备一说，但是和破罩装备比较起来，全死装还是比较合适，因为全死装备和破罩装备全是看机率的，也就是说当你砍几下后才有可能破一次罩或是出现全死（就是一下变成空血）反正又不是每下必破罩的，与其等半天砍个4000多血，倒不如一下让他的血变空。另外，如果当你遇到弓盗这类远程职业，又不得不和他做正面冲突时，请换成掠夺体力装吧，或是麻痹装。因为在龙族设定里当体力变零的时候，就会跑不动，而麻痹呢，跟真言的效果是一样的，让弓盗失去他们的移动优势，这样你就可以冲上去砍瓜切菜了。不过要记住，这个跟破罩装备和全死装备一样，也是看机率，并不是每下全必中的。另外当对方有排危的时候或是MISS罩的时候，还是用掠夺体力装比较好，因为这类魔法是防麻痹装备的。

二、祭祀

没有错，虽然在练功方面要让人带，而且每每全是去引怪的倒霉蛋儿……但在国战方面却不可小视，对自己人加血加罩加祈祷，对敌人的战士就吸血，带着罩子去拍（你要拿了82级的杖，那就更好了），看到法师连障蔽都不用给自己加，直接上去吸血猛拍，法师老兄还要小心的放魔法，指不定人家祭祀有没有带镜子（反射魔法的祭祀专用魔法）呢。在战场上少了谁也不能少祭祀，血祭跟着战士跑，风祭跟着弓盗跑，补魔法、加血、放祈祷，在战场上绝对不是战斗主力，但是缺了辅助魔法，谁也受不了。

有很多人全埋怨《龙族》设定，说祭祀攻击力太少，物理攻击没战士厉害，速度没弓盗厉害，魔法没法师厉害，我听了直冒冷汗，如果他说的这些不平衡的设定全平衡了，那就没GM了，因为到时候连GM全能被祭祀秒了。祭祀是个伟大的职业，他的职业设定就是辅助性的，也就是帮助人的，如果你想要攻击力去练战士，想要速度去练弓盗，想玩魔法大可以去练法师，你选定了祭祀这一职业，就代表着你整个游戏的生命都是为了奉献的，是只为了别人的存在而存在，如果你嫌这嫌那，你本就不应该选这个职业。

在0.7版《龙族》中，祭祀这个职业被改得很乱，绝对防御不绝对，使很多血祭纷纷下岗，更多的风祭祀诞生，因为他们要保命啊，没罩子就只好拼腿脚了。不过这破罩装也不是随便什么人就能拿到的，而且破罩还有个几率的问题。所以，祭祀们也大可不必那么紧张，不管是国战还是练功还是打架，以祭祀攻防魔各项全能来看，实力还是很强的。

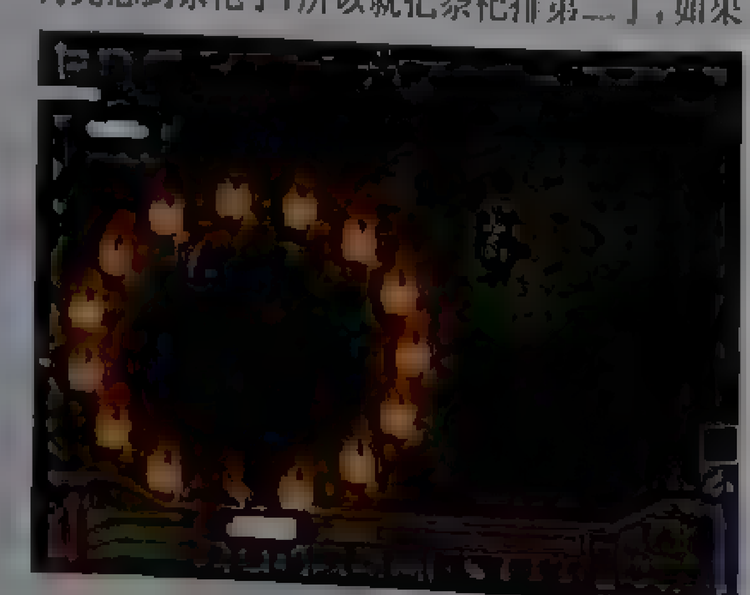


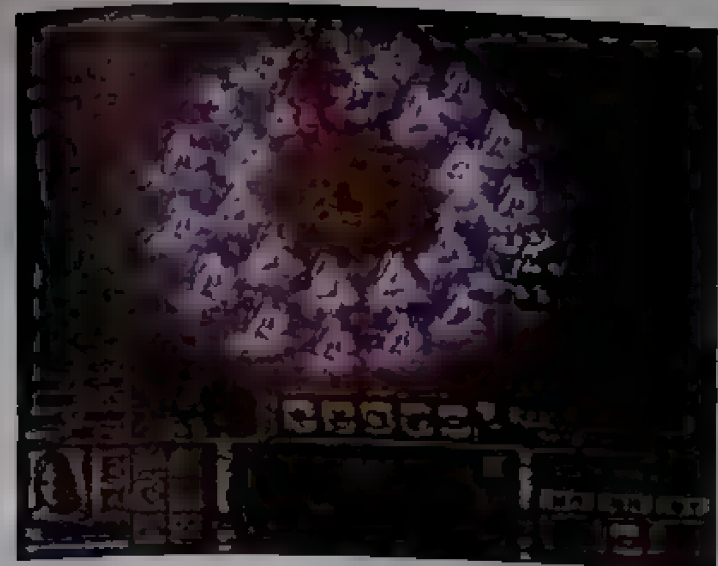
下面说说祭祀的国战装备。血祭一般会穿血装和移动装备，最好有一个G4的移动装，剩下的是全血装。虽然现在把血装加的血改弱了，但是效果并没有差多少。并且你也穿了移动装，在你加了10点移动之后（穿移动力47的鞋）你的速度只比弓盗和加了敏法稍慢一点（风法除外），追个战士或是同样的血祭不在话下。只要追上了就吸，保证胜利是你的。如果你装备的武器是飞标或弓箭，那将是对方的恶梦。在风祭方面就不要靠血装来撑了，虽然也可以和血祭一样一吸一标，或是一吸一拍，但是因为你本身的血并不多，所以不能吸干对方的血，在这个时候就要有套增加法术时间的装备，如果认为对方并不是那种一吸一拍就能打倒的家伙，就要及时按F4换装备，换成全死装备加增加法术时间加抢夺体力的装备了，加个罩和对方互砍，虽然你的攻击低，但是罩子时间长，又有全死，如果对方是战士的话，也会很头疼，如果对放是弓盗呢，你身上穿着抢夺体力的装备，只要他被抢夺一次，你就能追上，因为你是风祭啊，之后拿起你的拍子狠狠的拍吧，对方血少，所以两三下就结束战斗。

三、法师

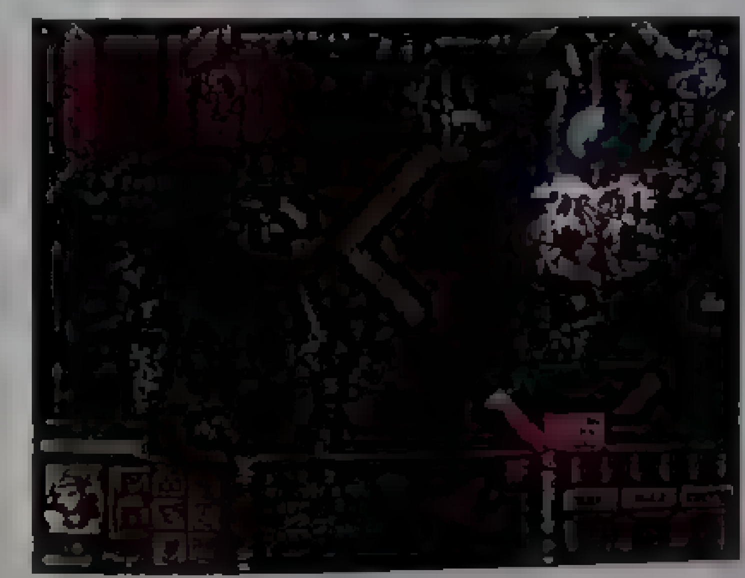
有很多人会纳闷，写到这里为什么还没有弓盗的影子，难道弓盗就那么不济，弓盗可是练功时最受欢迎的职业啊！虽然我不知道别人怎么看，但在我的意识里，练功最方便的其实并不是国战最有优势的职业。为什么？我下面就会说到，现在先来说法师。

法师在国战的威力其实和祭祀差不多，因为先想到祭祀了，所以就把祭祀排第二了，如果





说战士是一帮人打一个人最有优势，弓盗是一个人打一个人最有优势，那么法师就在以少胜多方面最有优势了。如果能将法师保护好，让他们就只管放雷、扔火鸟，相信谁站在那法力范围内都会紧张，毕竟这东西砸身上不是好玩的，非死既伤。所以在国战中，法师可是宝啊！经常有人在国战中组织法师敢死队，用瞬移到对方守护的城里面，来回放五雷和火鸟，虽然最后的结果是全军覆没，但是却也扰乱了敌方的脚步，使正面部队可以更加轻松的攻城。说白了，法师主要是骚扰和打城门用的，只要法师周围有人保护，那就是敌人的噩梦。战士在前方抗，法师后面扔雷，最佳配合。



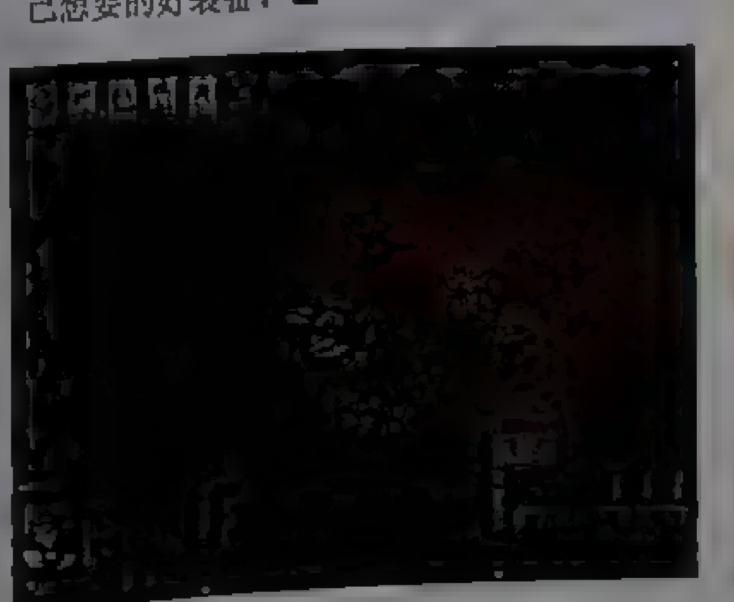
法师的国战装备也分血法和风法两种。血法的一般是全套魔增装备，火鸟一下过3W，两下就是6W！遇神杀神，遇魔杀魔。操作不错的法师会令对方很头疼的。而且当法师在封对方复活点的时候，五雷是最有效的。为什么不用火鸟呢？因为火鸟是直线的，容易躲，所以穿魔增装续雷的打法最有效果。因为法师主要是靠魔法攻击，所以不需要全死装备，但需要时也可以穿上个无视装备，以防对方穿AC装，用无视装备打AC装，最高也可以打到1W5左右。再说说风法，风法是速度快，加上敏捷术后和弓盗不相上下，虽然也可以穿增强法术装备，但是国站肯定是个混乱的大场面，咱们血少还是不要跑过去捣乱了。风法主要是骚扰和追杀对方的弓盗，因为弓盗跑得快，所以风法们加上个敏捷术后，只要能追上，给他放个真言就可以任意蹂躏了。我建议的是，如果对方是弓盗，穿全套的移动装，放心在奔跑的时候对方的标或弓一定不会打太准，所以加个龙鳞就好，不用穿AC装了。至于魔增装备，因为对方的速度很快，像攻击性魔法，比如火鸟或是别的魔法，并不一定能打的到对方，所以魔增装备应该没有很大的用处。

四、弓盗

不可否认弓盗是练功最受欢迎的职业，魔弓圣弓又是单P的不二人选，这点我承认，但是单P毕竟不是国战啊，所以在这里我劝各位拎弓扔镖的老兄们，咱们在国战时要做的就是侦察敌情和杀掉零星的落单敌人。其实侦察敌情也是蛮重要的，看清对方的攻击方向，好策划适当的战术，其中弓盗的功劳不可磨灭。在单打的时候虽然成绩不俗，但是弓盗PK真的很麻烦，如果点对方点错的话，就会跑过去，反而被对方抓住，所以我觉的弓盗并不怎么适合PK。你想想，当你把鼠标放到对方身上后，对方一旦移动，你跑过去的后果真的很难想象，虽然你有办法让对方饿得走不动道，但是杀掉敌人并没有像战士那么爽。不可否认，弓盗的打法就是慢慢的磨杀掉敌人，干掉一个厉害角色需要1小时或是更长的时间，如果这时候对方的后援到了，那结果可就是180度大掉头了。所以弓盗真的并不适合国战。

弓盗国战装备，建议抢夺体力装备和增加法术时间的装备、增加长距离攻击装备和破罩装备混穿吧。在魔系里，因为有了诱发疾病，所以抢夺体力的装备就可以省了，但是却多了个魔增装备，我看过一个穿全套魔增G4的魔弓一个冰箭打2W多，我认为准备套魔增装，当看到战士和法师的时候就用全套魔增去打，当看到祭祀的时候就换全死装备和AC装，一般肯追你的祭祀全是风祭，所以血和攻击力并不是很多，所以挨他一下也没什么大不了的，但是咱们的全死一发挥作用后，对方就欲哭无泪了。

战场信息瞬息万变，我提供的全是死东西，你亲身经历后，按照你的不同见解，加以活用，这样一来才能在国战中占据有利位置，最后预祝大家国战玩的高兴，到秘密地区总能打到自己想要的好装备！■







幻灵游侠 2.0

幻灵游侠 MONSTER & ME 2.0

众玩家期待已久的《幻灵游侠 2.0》即将上市。带着宠物在《幻灵游侠》的世界中闯荡，是不是令你心动不已，那么请随笔者一起揭开 2.0 版的神秘面纱吧。

全新宠物特技，16 大绝招全公开

《幻灵游侠》的一大特点便是有出色的“宠物系统”，玩家对这些幻灵宠物爱不释手，更有甚者将高级宠物视为玩家间炫耀的资本。在《幻灵游侠 2.0》中，宠物的重要性更为突出。为满足玩家对宠物技能的特别要求，“天晴”在 2.0 版新推出“宠物特技”。

第一招：忠心护主

忠心护主的目的是保护主人不受攻击。在有效回合内，宠物用自己的身体挡住敌人攻击，并根据忠心等级来确定为主人抵挡攻击的次数。如果主人被攻击次数超过可抵挡次数，则宠物不再护主。

第二招：假死

当敌人太强时，这招就是宠物的最佳选择。假死可以使宠物本回合内不受任何攻击。如果施用特技成功，可以 100%躲避。不过假死有可能被高等级对手识破。如果攻击方也会假死特技，则 100%会被识破，所以请慎用此招。

第三招：同归于尽

顾名思义就是使用宠物剩余生命点数攻击，给敌方造成极大伤害。使用此招一定要有视死如归的精神，攻击系数与技能级别相关，技能使用次序仍按原有出手顺序。



第四招：学习

宠物可以向其它宠物或怪物学习，内容包括对方的攻击、防御和敏捷属性。这一招实在有偷师之嫌，又与慕容氏“以彼之道，还施彼身”的手段有异曲同工之妙，真叫笔者爱不释手。

第五招：偷袭

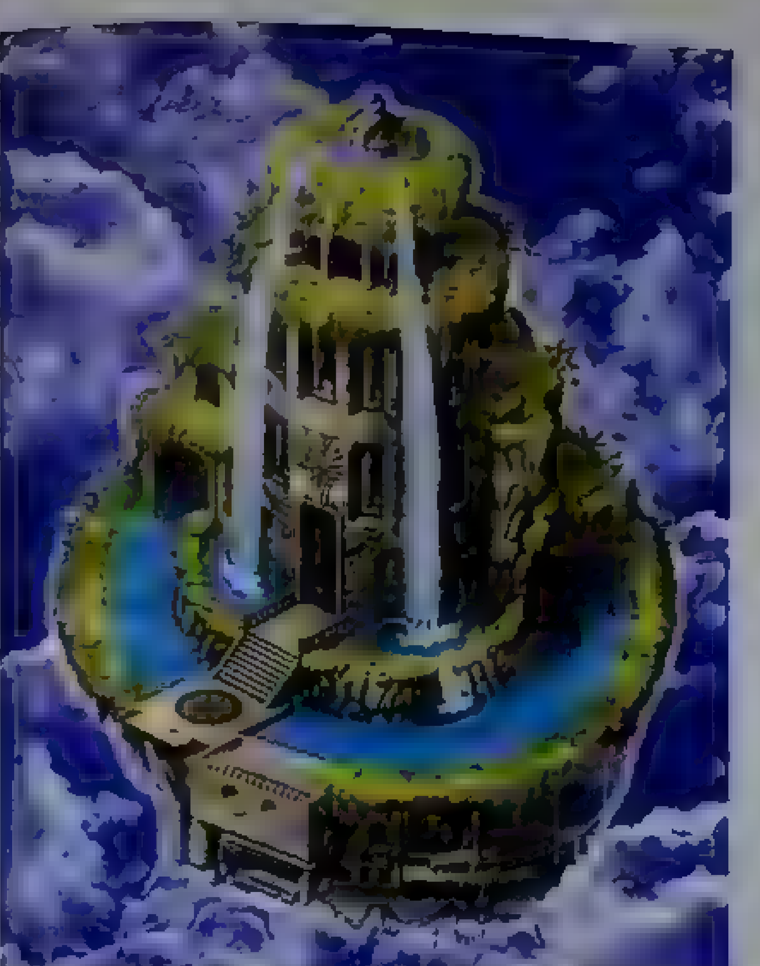
“名枪易躲，暗箭难防”，对付难缠的敌人，偷袭绝对是好办法。在游戏中使用偷袭，宠物可以无视对手防御而进行攻击。

第六招：牺牲

用自己剩余的生命值来复活战斗中晕倒的伙伴。救活对方后，生命等于剩余生命乘上系数（牺牲自己救活别人真是伟大，自亏不如啊……）。

第七招：时光穿梭

这招可以说是“绝学”——让你回到过去。宠物对对方的宠物或是怪物使用时光穿梭，如果成功就可以将自己和对方都变成 1 级属性，好象回到小时候的感觉。如果失败，自己变成 1 级属性——这可惨喽！



第八招：吸星大法

攻击敌人并将敌人损失的一部分转化成自己的生命值。

第九招：睡眠攻击

江湖盛传这招与迷药有些关系。攻击敌人并有可能将敌人变成“睡眠”状态。

第十招：连击

这一招很简单，就是可以连续进行数次进攻而不给敌人反击的机会，但攻击的杀伤力要下降，总体而言在实战中相当实用。

第十一招：毒素进攻

宠物对被攻击对象造成物理伤害的同时，可以令对象进入“中毒”状态。但攻击的杀伤力要下降。

第十二招：混乱攻击

宠物对被攻击对象造成伤害的同时，令对象变成“混乱”状态。同上，杀伤力要下降。

第十三招：冲锋

攻击力暂时增强以给对方造成更大伤害，条件是是对方要在宠物造成伤害前，先“反击”。

第十四招：谨慎

防御值上升，代价是用于计算伤害值的攻击力要下降。

第十五招：精确

暂时大幅度提高命中率。

第十六招：调虎离山

使对方宠物和自己一起离开战场，如果技能使用失败则只有自己离开。

改良的回合制 PK

众所周知《幻灵游侠》的 PK 规则采用回合制，看似陈旧的模式对“幻灵”这种卡通味浓重的游戏而言其实是相当适合的。它使原本紧张的战斗在《幻灵游侠》中变得轻松。而 2.0 版中，制作者在保持游戏轻松活泼的前提下，希望通过进一步平衡 PK 设置，给玩家带来较长时间的互动娱乐。PK 时所有的人都有参加回合制 PK 的权利。在任何地方，只要双方都同意，马上就可以开打。注意，PK 必须得到双方同意，如果一方不同意，PK 就无法进行。这一设定使得《幻灵游侠》不会出现类似《石器时代》强行 PK 的问题。另外宠物在切磋中出现死亡，也不会影响忠诚和生长率，免去了玩家 PK 的后顾之忧。此外，为了鼓励玩家间相互切磋，制作者会在 2.0 版增强切磋中得到勋章的机会，这种宝物在游戏中可是十分珍贵的。

令人叫绝的染色系统

在《幻灵游侠 2.0》玩家可以到 NPC 那里整容或染色，比如改变头发、衣服和宠物的颜色。这种设定是不是很适合追求时尚的你？有时看惯一种色调换换其它颜色会有一份不错的心情。另据小道消息：“天晴数码”到时候还会举行色彩组合大赛。

其他全新内容

在《幻灵游侠 2.0》中当然少不了全新的地图，其中不少都十分有创意。另外制作者还增加了多达 40 种全新宠物，其中不少造型可爱之极，保你对它们爱不释手。

看了上面的报导，你是不是有尽快一试身手的欲望？不用太着急，最新消息：《幻灵游侠 2.0》将于 10 月 1 日同玩家见面。相信到时候您见到的绝不只是一个简单的升级包，它将给你带来无穷的欢乐。■

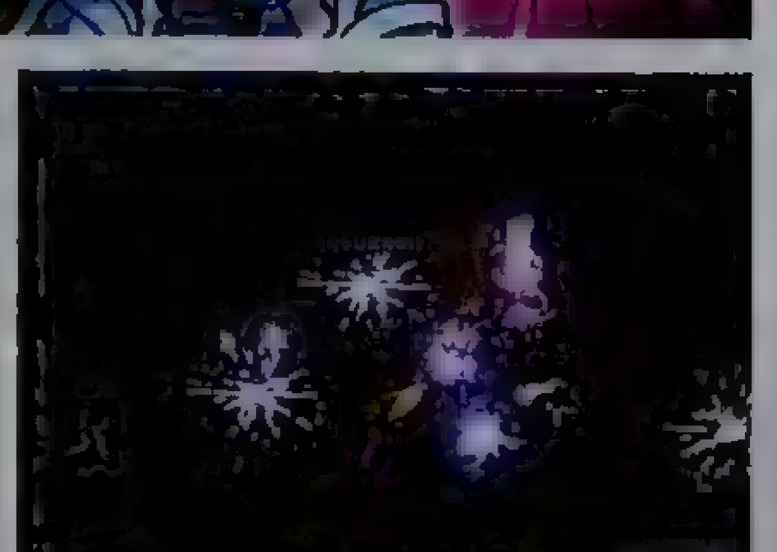


遗忘传说 被遗忘的英雄神话



以贸易而独占阿西利亚大陆财富的拉台印因为阶级纠纷、贵族内部势力纷争和奢侈的生活方式而逐渐崩溃。阿西利亚大陆东北部的盖阿塔斯、南部的特拉伊垦、南部沙漠中的阿布鲁族和海对岸安利阿大陆的藏卡琳帝国的藏卡利特魔王都在养精蓄锐。同时沙漠荒地中的加罗林势力也慢慢聚合到了一起。

随着拉台印和周边城邦间势力的此消彼长，一个新的时代，一个由野心家和英雄并立而成的时代来临了。在这个时代，拉台印新兴的野心家、新布罗伊领主杰克森积蓄自己的势力，计划着一个新的阴谋……



3年后，利奥普的汉斯布鲁克8世时期，新布罗伊领主杰克森与恶魔联手叛乱，这使王国陷入黑暗混乱之中。

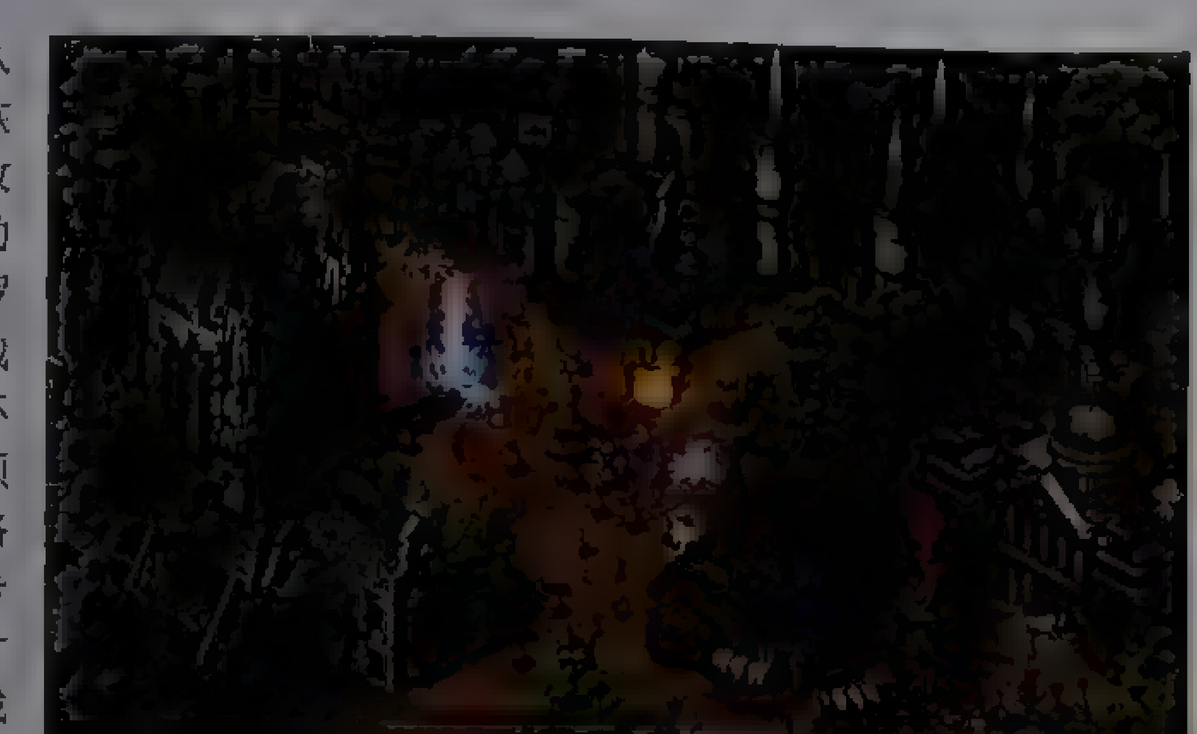
幸好杰克森的野心计划因为一些无名英雄们的抗击而最终被击碎。但即使这样，拉台印的混乱状态并没有结束，反而周边国家利用这个机会开始不断入侵。此时，人民对统治拉台印的汉斯布鲁克8世的不满也日益膨胀。

局势更加混乱，最终汉斯布鲁克8世82年，他的儿子9世王默翰班达卡勒格继承了王位。这位继任者武断而残忍地对反叛势力进行镇压。在势力整合过程中，出现了很多割据一方的王者。为局势而大伤脑筋的默翰班达卡勒格无奈只得在这些人中选拔一些勇猛而出色的军阀来统管各州。其中，新布罗伊州以智慧闻名的新领主拉普俄各斯特治理有方，很快恢复了辖区的安宁，使人民像过去一样和平而富裕地生活。



但是，拉台印和周边势力之争并没有结束。拉普俄各斯特被大皇帝召去，要远征他乡。这给新布罗伊州所属8个城市的领主提供了享乐腐败的机会。重获和平不久的新布罗伊州却比过去更加不安定。出征归来的拉普俄各斯特看到这副景象，大发雷霆。他把下属领主都流放到沙漠中，然后重新寻找能够管理好领地的真正英雄。

另一方面，久未露面的加罗林族趁大陆动荡大举攻击。但无论他们的势力多强大，加罗林族永远不可能战胜那么多国家。不过伟大的加罗林领袖库鲁纳伊卡斯洛得的后代纳巴勒卡斯以卓越的政治才能，与怪物们结成了这个大陆上从来没有的怪物同盟。怪物的能力大大超过人类，因此他们聚集在一起，就形成了战斗力超出想象的强大的部队。



在这内外忧患的时刻，某天，预想不到的悲剧上演了……

一天晚上，位于新布罗伊的拉台印首都，扎里根德公墓。原本沉睡的尸体一个接一个站起来。它们不是变成僵尸，就是变成撕裂者，这件事后来被称作"扎里根德公墓事件"。

虽然扎里根德的警卫军和教堂的教士们把它们击退，但事情并没有这样结束。第二天，没有任何商人进入扎里根德，而去其他城市传令的士兵也再也没有回来过。偶尔一些受伤的冒险家来这里，人们才能获得其它地区的消息。他们说阿西利亚大陆已经成了怪物的领地，原本少见的狼群和蝎子现在到处都是。还有许多从没见过的怪物在平原徘徊，攻击过往的旅行者。不只拉台印，就连特拉伊肯和斯雷宁王国都被怪物们封锁，人民只能干着急而无计可施。

虽然其他国家面临同样的困境，但拉台印受到的迫害却最为严重。人们只要从村子里踏出一步，就会受到怪物们的攻击。商人们都不敢轻举妄动——拉台印靠商业发家——这种情况下，城市变得一蹶不振。拉台印现在只能靠雇用勇士护送一些物品来维持经济。而那些靠经济收益来维持的军队也被迫解散。

消息陆续传来，很多州都被怪物们攻破，如今拉台印也被怪物们包围。孤立无援的新布罗伊州居民们终日在恐慌中度过。绝望中带给他们希望的是不知何时从扎里根德传来的一首吟游诗人歌曲。这是一首关于新布罗伊州一个想要使恶魔复活的领主及其支持它阴谋的不知名冒险家的歌曲。一小部分人认为这只是吟游诗人的创作，但大部分人盼望着勇士们能够再一次出现，拯救新布罗伊，拯救阿西利亚大陆。■

《战场》最新升级版



文/静电石

随着《战场》开始收费，制作者及时添加了更多诱人场景和物品，吸引更多玩家的同时也回报忠实老网友。

【武器与装备】

升级版中玩家能够升级装备。打野生怪物时，有机会获得"静电石"和"嵌合石"两种石头，它们对升级有很大作用。静电石升级武器，而嵌合石升级盔甲。需要注意，升级成功，武器或盔甲得到性能提升；但如果失败，武器将被毁掉。而且不论成功与否，静电石或嵌合石用过就消失。

常规装备升级可以得到+1的伤害，最多可到+7。常规盔甲升级增加15%耐力，最多增加150%。打造武器升级，可以得到+1到+10不等的伤害。打造盔甲升级，可以增加20%到200%的耐力。从以上数据可以发现，打造类武器和盔甲比常规类能获得更大提升，所以各位要努力收集装备了。



更新版增加了一种新武器——铁锤，它的特技也将加入游戏。铁锤攻击会明显削弱对方盔甲耐久力，所以在重击之下，敌人盔甲有可能被打掉。

【魔法与药物】

"绝对魔法防护"是一种等级极高的防御魔法，是对抗"慧星冲击"的绝佳魔法。"暴风雪"是水属性魔法，和"慧星冲击"有相同的惊人力量。"盔甲破裂"是极霸道的魔法，对盔甲有惊人伤害。另外新版规定在敌方领域，将不能使用召唤魔法或召唤卷轴。当然，魔法施放效果更绚丽多姿。现在各种"混乱魔法"只能对敌军有效了。

再说防止冰冻的药。只要玩家炼金术达到90以上，就能制造防冰药。一服药水30秒内持续生效。药水原料包括：史莱姆黏液、蝎子刺、独眼巨人的皮肤以及狼人的心。

【国战经验谈】

新版游戏的农场，80级以上玩家不再能从猎杀野生怪物中获得经验，投身战斗将是最佳选择。游戏升级版从中间大陆到各地区入口将减少，从而巩固防御并减少敌方渗透。这对热爱国战的玩家来说是不小的改进。

"谦卑"服务器虽然是国战开通第一站，但国战中两国战士奋勇争先，都为自己的工会和国家赢得了荣誉。同时也暴露出战术不协调统一，各公会间配合较差，建筑师比率严重偏低等不足……

精彩的国战给我们带来无尽遐思，改版让我们看到《战场》的更多希望，我想它将伴随玩家一步步走向成熟。■

对话：大话一 VS 大话二



最近，石子的一位朋友宣布他要去做网易《大话西游 online 2.0》的市场策划，石子给了他两个字“佩服 ^~^”。想想“大话一”现在玩者寥寥的样子，再想想石子那曾经因为饥饿吵闹不休而不得不被遗弃的宠物，以及曾经的多少个被怪打飞，疲累交加、不堪回首的日日夜夜……哇！不要再跟我提“大话”！谁提我跟谁急!!

但是朋友却仿佛很有信心，他跟石子重复得最多的一句话就是：大话一和大话二是两个完全不一样的游戏！真的吗？石子不信。对，除非我亲自去验证过。于是，带着很多对“大话二”的怀疑，石子借上海出差之机，亲往网易去见识一下朋友口中的与众不同之新版“大话二”。

见到朋友时，他刚好正在玩“大话二”，此时游戏中的人挺多，虽然远没有“大话一”测试时那般的繁荣景象，但是人气显然不算差，到处是熙来攘往、行色匆匆的神仙妖怪、美女夜叉什么的，不过与从前最大的不同是，这次，我没有看到被满街丢弃的宠物，以及他们没完没了的唠叨声。

初步的感觉是，大话二的画面一如既往，依然透出非常浓重的绿色气息。无可否认，“大话”做得最好的一点就在画面上，那些人物设计、NPC 头像、怪物外型等等，曾经也是吸引石子尝试游戏的主要因素。不过，光是看上去很美，还是不能完全留住玩家的心。到底“大话二”好在哪里呢，石子看了半天，只了解了个大概。

“不如这样，让我们这最有经验的人，当然也是大话的忠实玩家来给你说说游戏特点吧。”朋友说。

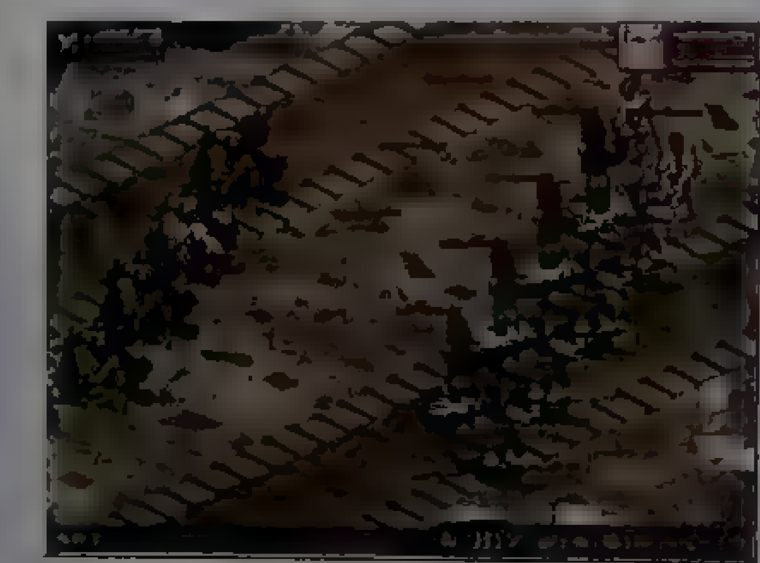
“好啊！”

姒茹，自今年 1 月踏入“大话一”，6 月转投“大话二”，已有半年多的时间都在游戏里摸爬滚打，他对“大话”的了解远比石子要多得多了。当然，投入了这么长时间，他的言谈举止中也多少透出一点对“大话”的呵护，这刚好和石子的怀疑态度成鲜明对照，于是朋友调派姒茹前来跟石子对阵，细数大话二与大话一的不同。

石子：先说说游戏界面吧，我看似乎还都沿用着以前的模式。以前界面里的操作按钮特别少，也没什么明显的作用，战斗中很多功能，比如施法和捕捉，我都不大会用。

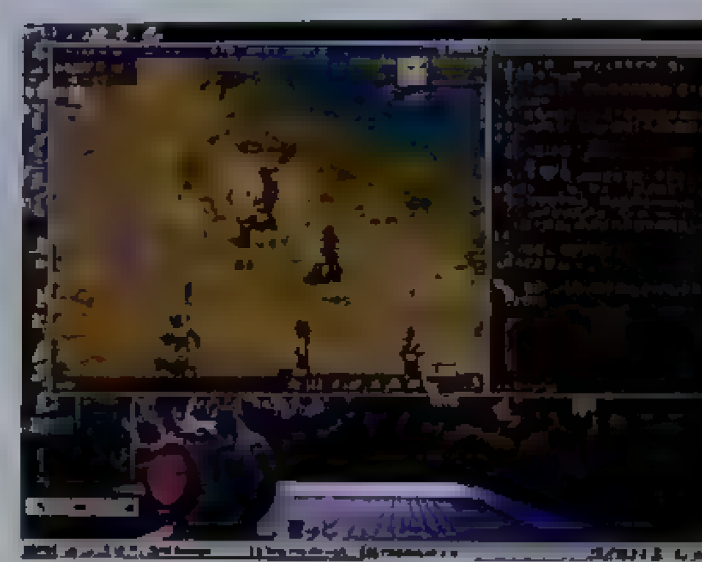
姒茹：大话二的界面做了几个重要的改进，首先你进入游戏创建人物时，角色选单会直接列出 18 个人物头像供你挑选，比以前直观了许多。其次是物品栏、属性栏、组队模式等等的界面外观都有所改变，宠物窗口中还增加了调出召唤兽窗口按钮。再次是聊天窗口，比大话一时更大了，而且可以随意拖动到画面之外，同时，聊天中还新添加了 60 多个可爱的动态表情图案，说话时搭配使用，哭哭笑笑的相当有趣，如此多的表情在其他网游中是很少见的。战斗界面基本上没有改，就是功能增加了，法术和捕捉都是根据你的法力值来释放，捕捉召唤兽时若你的法力不够，那就不能成功。

石子：说起宠物，在大话一里，可是最令我郁闷的一件事了。初期我是身无分文，打怪又经常被飞，而更狠的是我的宠物蛇，只知道喊饿，狂吃我用血汗换来的口粮，却从来不给我炼药，


这样的队伍你怕吗

还一扭一扭[illegible]让人哭笑不得的麻烦，简直要把我活活气[illegible]，我就干脆把它抛弃了……大话一里也有很多人跟我一样的，那时满街都是被主人抛弃的宠物。

姒茹：到了大话二里，宠物方面的改变相当大，这里若是没有宠物，那可就亏大喽。在大话二里，召唤兽的携带和培养全部要靠你的宝贝宠物。它要是一个不高兴，你辛苦培养的召唤兽可就会背你而去哦。另外，宠物的等级也将直接影响召唤兽的携带数量。一代里宠物升级非常困难，耐力也差，动不动就饿了，二代对这些方面都做了调整，宠物的经验和玩家的在线时间有关，久而久之自然升级。



石子：难怪现在没有人再扔掉宠物了。不过这召唤兽的设计挺怪的，等于把《石器时代》里的宠物概念拆开来，一个玩家同时带两种宠物，一是需要喂养的观赏宠，一是帮助战斗的打手宠，这样麻烦的设计有何实际意义？

姒茹：这样设计大概是为了能让游戏更好玩吧，其实也是为了增加一些游戏难度，让你的宠物更有用。而且石器里的宠物不能放出来跟着你走，在大话二里，你不但可以放出宠物还可以放出召唤兽来跟你一起逛街，有的召唤兽模样相当酷，如果你领着美丽的女娲神、超炫的龙凤、威武的天兵在城里走上一圈，保证你会成为全场的焦点。



石子：呵呵，有道理。大话二的改进确实不错，至少现在我对宠物系统已经没有那么厌恶了。不过其他方面，比如场景啊任务啊，相似之处总是多于变化，不是说大话二和大话一是两个不同的游戏嘛，可是场景什么的也太相似了。

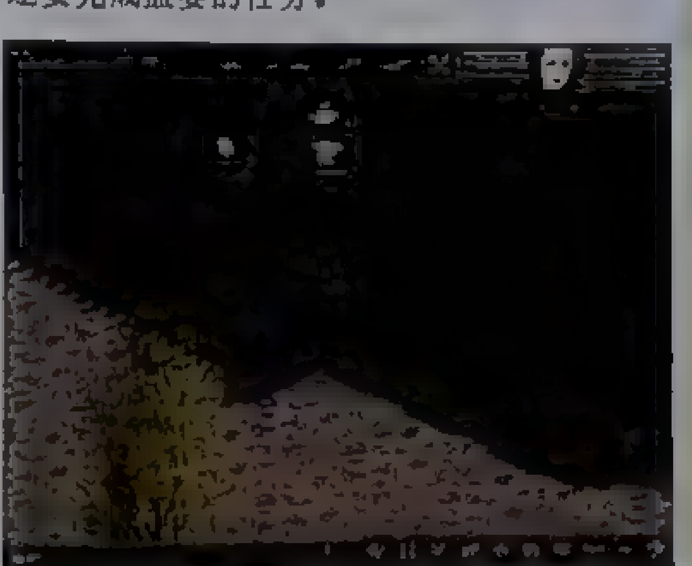

神灵宝宝不是随可以遇到的哦

姒茹：因为这毕竟是两个同系列的游戏嘛！原来大话一的画面场景并没有遭到玩家太多非议，既然是不错的东西，当然就可以再加以利用，而且大家在一代里也玩了那么久了，对各处的环境都相当熟悉，我觉得场景改动多了反而会失去亲切感。大话二的场景中，新增了新手出生地海岛渔村，不论人神魔第一次登陆都会在这里出生。五指山斧头帮，一代里是个荒凉空旷的地方，二代则增加了不少 NPC，不仅是练级的好地方，许多剧情任务也将由此展开。天宫的改变也很大，增加了许多秘密通道，而且添加了孙悟空担任“弼马温”时待过的御马监和偷桃吃的瑶池蟠桃园，不过这两处都有天兵把守，不许随便进入。除了场景，大话二中的 NPG 比起大话一要丰富多了，即使是大话一的高手也不一定可以完全熟悉大话二，这里有太多需要摸索的东西了。譬如说猪八戒躲到了沙漠山洞，又譬如说逍遥仙总是喜欢在龙潭底下晃悠……很多很多。

石子：这些 NPC 都是为任务设计的吧？我知道大话一中最得意的就是数量超多的任务系统，那些抓鬼、找人、买东西的任务，当时可是把我溜得够戗。不过，宠物任务我从来就不理会；还有运镖任务，利益少得可怜，也没几人做；挖宝任务也是，太烦琐了，所以我始终都没做过。


五百万的豪宅

姒茹：大话二中的任务已经不仅仅是为了得经验拿金钱那么简单了，有的任务是非完成不可的。比如要打造装备，必须先完成铁匠的打造任务，然后去找 NPC 领取打造原料的任务，再把材料拿给铁匠，他才会给你装备。以前大话一的剧情任务与游戏关系不大，可做可不做，但是大话二中你必须完成剧情任务来获得称谓，有了称谓才可以跟师傅学更多的技能。天庭任务是大话一中没有的，难度相当高，接任务的要求是称谓 8 级，这个任务的奖励是递进的，也就是完成的环节越高奖励越丰富。另外还有打三十六天罡的任务，奖励是可以用来提升武器装备抗性、连击率或反击率的各种宝石，有的也可以用来无限次地修复武器装备。大话一中没有转生系统，所以也没有转生任务。而大话二新开了转生，玩家转生之后不仅可以保留一项技能，还可以无等级限制的穿高级装备。转生条件就是等级要满百，有一项达到规定熟练度的技能，然后还要完成孟婆的任务。


表情多多，有说不出口的话吗？做个表情吧。

石子：哇，听着就觉得很多，也挺诱人的。看来，我应该改变对《大话西游 online》的不良观感了，有机会要亲自去体会一下大话二的乐趣。

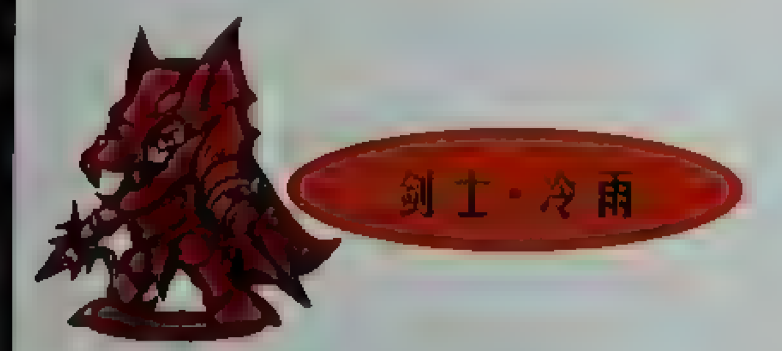
姒茹：其实大话二还有很多可玩的内容，比如新增加的帮派系统，无论人神魔都可以结成帮会，参加帮派比武。还有，结婚系统新增了比武招亲的模式，而且结婚后还可以有自己的房子。目前大话二的游戏人数也是不断增加，大家都说，大话二真的比大话一表现要好得多了，网易这次总算做出了一个象样的产品。

是啊，作为网易自作的网络游戏，石子也希望《大话西游 online 2.0》可以越做越好。本次的对话，对石子来很有意义。说实话，不了解游戏就没有发言权，石子这次真的理解了这句话的意思。这里希望所有热爱网游的玩家在对待每款网游产品时，都可以秉着虚心了解的态度去看，去尝试，也许，就象大话的例子一样，当你了解之后会发现，它其实并没有你想象的那么糟糕。■

奇迹 新人之旅



奇迹的内测开始了，我和我的朋友们有幸成为了其中的一员，我们带着无限的期待来到这个神奇的世界，展开了我们的冒险……我们的最终目标是，成为传说中的魔剑士，这个职业只有当你拥有了 220 级的角色之后才能创建，他对于我们这些新手来说，象一个神话。



为了成为传说中具有强大魔力的战士，我来到了这个世界上为数不多的几个反抗基地之一，位于勇者之地的罗林要塞。说起来是要塞，其实是个比村子大不了多少的，由围墙和深沟保护着的小镇，唯一使这里看起来象要塞的应该就是沉重的闸门和门前的吊桥了，啊，还有穿着各种甲胄拿着刀斧和棍子走来走去的战士，而我……却只有临行前老爹给我的伐木斧……看起来更象是个木工，不过没关系，我会用自己的努力证明给他们看的。

这么小的镇子实在是没什么可看的，很快我就了解了这里的大致结构。镇中心是个挺大的酒馆，老板娘叫做莉雅，我一进去就被她火热的装束吸引住了，同时也被她如装束般的热情所包围。虽然我很想试试她那里的酒，可是她听说我没钱之后就再也不理我了……没钱又不是我的错……

酒店东北和南边各有一个全身银铠的大哥，守卫着一口大箱子，我好奇地盯着那口箱子看，想试着了解一下里面都装着些什么，需要这么强的守卫？结果却换来了那位大哥用鼻子发出的一声怒吼，天哪……人也能发出这样的声音吗？太可怕了！"这里是存放东西的地方！有东西就给我！没有就走开！"他这么说，我看看手里的斧头，还是算了吧……

这里的人好象脾气都不是很好的样子，在城西北乒乒乓乓敲打的铁匠很不耐烦我打扰他，随便给我看了看他卖的盔甲和武器，在了解到我连最便宜的小盾都买不起之后扔了句"有钱再来，没钱别妨碍我干活！"的狠话，又回去继续敲打起他的铁砧来；城西那个穿着奇怪袍子的大叔就更过分了，一言不发的指指扔在脚边的小摊，一些奇怪的衣服和棍子，衣服对我来说太小了，剧烈运动一定会撑破的，而棍子……如果这是武器的话……是不是太容易折断了？

所有的人都很忙碌的进进出出，在没发现什么有价值的东西（应该说可以免费给我用的东西吧……）之后，我决定出城去看看，来的时候太匆忙，都没好好看看城外有什么。

这里和我的家乡一样，半枯萎树木和墨绿色的草地，阴沉的天空盖在头顶上，远方传来滚动的雷声和闪耀的电光，树林中飘动着很多红色的眼睛，希望他们不是饿了，成为勇者还真的需要很大的勇气啊……



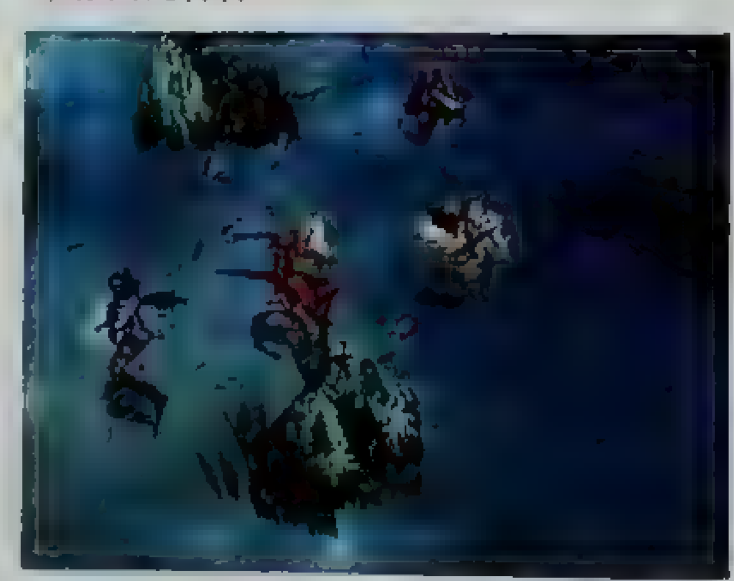
就在我东张西望惴惴不安的时候，身后突然传来悉悉窣窣的声音，我慌忙转过身去，一只红色的长着小翅膀的小家伙正好奇的打量着我，看起来比较象没有毛的鸡，不过脑袋比较大，还长了一对小角。"饿了吗？可我没有能吃的东西啊……"我的话音未落，那小混蛋就扑过来狠狠的咬了我一口，我感觉一大块肉被扯掉了。那怪物不断的撕咬着我身体的各个部分，而我胡乱挥动的斧头根本就无法对它造成有效的伤害，在我完全失去意识之前，我想，能吃的……好象是我……

再次恢复知觉的时候已经回到城里了，伤口好象愈合了，虽然身上依然很痛。身边站着一个穿着闪光的黑甲，帽檐压得低低的，背上背着一把怪模怪样手杖的大哥，"您救了我吗？实在太感谢了……"

"你新来的吗？难怪了，象你这样没有任何保护就去打幼龙根本就是去做义务饲养员！"

"……"

"不用说了！我也是从你这样的新手过来的！跟我来吧！今天没什么事做，刚好可以带你四处转转。"



就这样，我跟着他学会了很多应对怪物锻炼自己的方法，并且有了一些积蓄。在罗林南门外，我花了第一笔钱，从流浪商人那里买了一副剑士手套和一双鞋。有几次，当我坐在城外流浪商人的营地树墩上恢复体力时，总要去看看那件需要很多力量才能穿起的剑士铠甲，对于还是新手的我来说，这就是我的第一个人生目标。

我很努力地在东北稍远的路口和蜘蛛奋战，在东南的城门口报复曾经欺负过我的幼龙，在城的西南方挑战巨大的牛怪，还有很多次差点死在面目狰狞长着奇怪大角的猎犬怪手中。日子就在我和怪物不断的搏斗中一天一天过去，我也慢慢变得强壮起来，我能穿起的盔甲也由简单的铁片变成了镶嵌着翡翠的战铠，武器也换成了两把更具威力的片刀，再也不是以前不堪一击的毛头小子了。

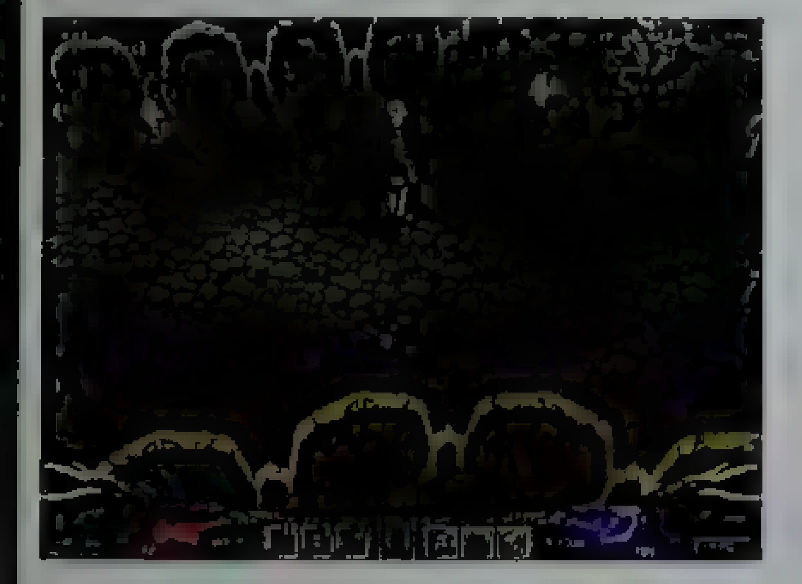
但是每当我受伤后靠着冰冷的石墙，咬着从可爱的安娜妹妹那里买来的具有恢复功能的魔法苹果，仰望天空的时候，总会产生很

强的孤独与不安感，我还需要变得更强。究竟我该如何去做，究竟我还有多少的领域尚未探索，虽然我已经很了解勇者大陆上的一切，但是我知道，在这片大陆之外还有更广阔的一片空间。过几天，我想到传说中的冰风谷去看看，听说那里出没着更凶恶的冰怪和雪王，挑战它们将是我的第二个人生目标。



精灵·若夜

我张开眼，带着一脸的茫然打量着这个笼罩在黄昏下的村落，一时间无法将它与想象中的精灵世界联系在一起。在我的意识里，精灵的故乡始终是一片永不褪色的绿。而现在我所站立的地方，就只有平坦宽阔的褐色碎石路，以及几株发着淡淡萤光的灯笼草花，那摇曳不定的昏暗光线将我的身影孤零零地投注在地上，我的第一个意识是，这里好安静！空气中充斥着大自然的芬芳，湿润的风卷



起了一些草削沾在我的头发上，无数萤火虫从眼前扑闪着飞过，我惊讶地睁大了眼睛，努力想辩认出那飘飞在风中的花瓣究竟来自何方。远处的几声鸟鸣，将呆愣中的我拉回到了现实，附近嘈杂的人声也暗示我，在这个陌生的世界里，将会发生许多不可预知的故事，我的路将由此处展开，我的命运也将由我自己把握。我是长耳朵的精灵，名叫若夜。

这个世界对我来说，需要了解的事太多太多，我虽然早就听闻精灵的村落与人类剑士和法师的城市大为不同，但是却没有想到，这个不同之处竟然是整个村庄都陷入了巨大而凶猛的怪物们的包围圈。当我勇敢地举起弓箭冲将出去的时候，甚至没有认真思考过，衣着单薄的我是否可以经受住这些怪物的强力一击。事实是，我接连几次的冒险都以被打飞回来而告终。

“我为什么这样倒霉，一出生就在这么危险的地方啊?!”我漂浮在灯笼草的花叶上边补充体力，边自顾自地哭起来。

“因为这里是精灵的村庄啊，所有的精灵都诞生于此。”不远处的一个人应道。

“可是，我一出去就被凶恶的怪物追杀，石头怪啊，瓢虫怪啊，都好恐怖。”

“那是因为你的等级低，慢慢会好起来的。这里的怪物好多都非常凶恶，许多高等级的人类剑士都会来这里杀怪锻炼自己呢。”人群中，有个穿着厚重的盔甲背上背着一杆白色长杖的家伙向我走来。

“那我该杀什么来锻炼自己呀?”我急急地问。

“比如小哥布林和勾尾蝎。”

“哦哦……谢谢！”我感激地对他鞠了一躬，“你是剑士吗？”看着他穿得如此严实，我好奇地问道。

“不，我是魔法师。”

我很高兴能在无助的情况下结实到一位很厉害的朋友，从他那里我知道了身为精灵应该了解的事情。比如，我出生的这个村落叫诺里亚，从这里出去会看到一片绿草荫荫、蝴蝶纷飞的神奇灌木林，这是精灵族的栖息地叫做仙棕林。在诺里亚村最北头，漂亮的精灵安吉拉会提供给大家一种神奇的苹果，吃了它便可以重获生命力；东门边的工匠尤达，也为善用弓箭的精灵们准备了出门必备的箭羽。而我的第一笔钱，自然也是花在这里。

在诺里亚西门外打了几天的小哥布林、勾尾蝎和瓢虫怪之后，我的力量与敏捷都有所提高，终于可以端起那把黄金弩了。当我兴冲冲地跑去找尤达时，很碰巧地又遇到了那个魔法师。他此番的样子很奇怪，全身都被一团黑气所笼罩，只有那根杖子呈现出危险的猩红色。

他看到我有礼貌的点了点头，“你好，可以帮我个忙吗？”

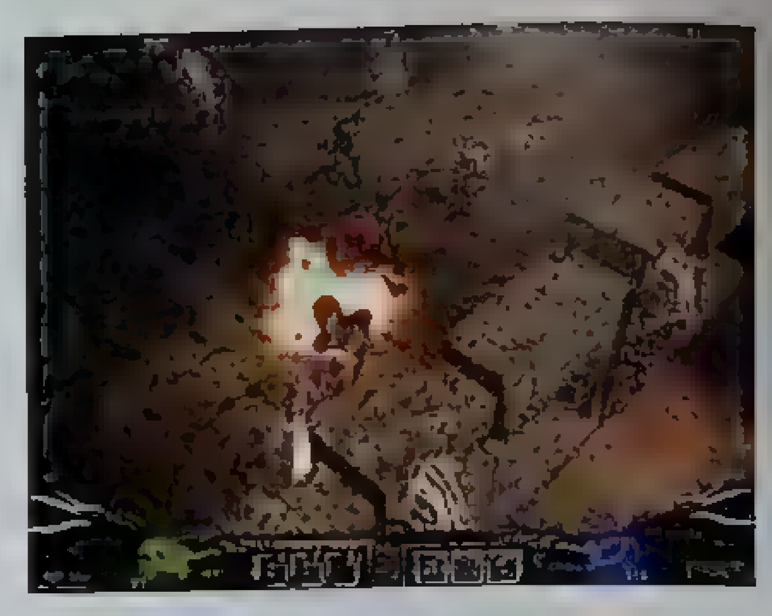
“恩，你说。”

“帮我买点红药水和蓝药水，我犯了法正在被通缉，商店拒绝卖东西给我。”

“哦，好奇特啊，你犯了什么法，武器的颜色会这样红？”

“是的，我杀了人，所以武器也被血染红了，而且自己也变黑了，就仿佛是从地狱里出来的人。”杀人？杀人可是重罪啊，看他这样子好象是被施了附身魔法，杀过人的人大概都是这样子吧。不过不管他为什么杀人，我始终都觉得他是一个好人，我用兜里所有的钱





给他买了30瓶红药和30瓶蓝药，他则塞给我1万金币和一颗漂亮的蓝宝石。

“这是什么？”我拿着宝石仔细端详。

“可以召唤魔兽的魔法石，是你们精灵族的魔法源泉。”

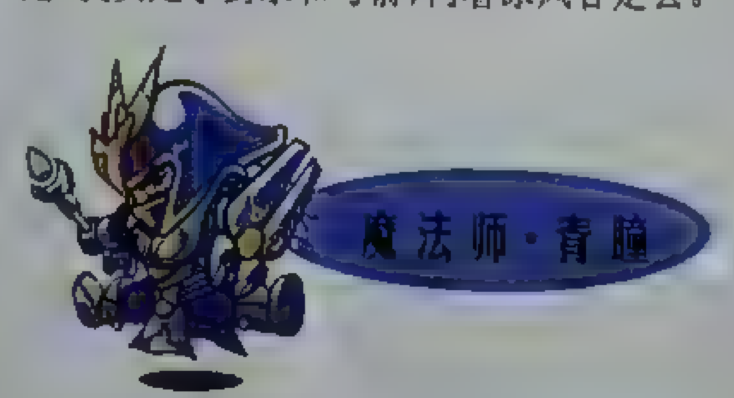
“哦??”我听不太懂，“怎么使用它？”

“等你的智力达到了学习魔法的要求后，再拿起它，它就会溶化掉，带给你关于魔法的记忆……除了召唤系的魔石之外，你们还有治疗、守护之光、战神之力等魔法石，相当厉害，只是这些石头都不好取得，以后打到了我送给你。”

“恩，谢谢你！”

“没什么，这不过是对你帮忙的谢礼而已。”他说完就转身走掉了，我则握着那可魔法石，暗暗地下了决心，今后一定要努力提升智力，朝着神奇的魔法之路前进！我要成为一个强者，用自己的力量驱逐凶恶的怪物，保护自己的家园，这是我来到这个世界的最终目标。

之后的日子中，我一边在与盗猎者、树妖、亚昆的战斗中不断提升自己的能力，一边打听着魔法石的来源。最后打听到位于勇者之地西北方的冰风谷中，可以打到魔法石，于是，我买足了药水和弓箭，向着冰风谷走去。



魔法师·青瞳

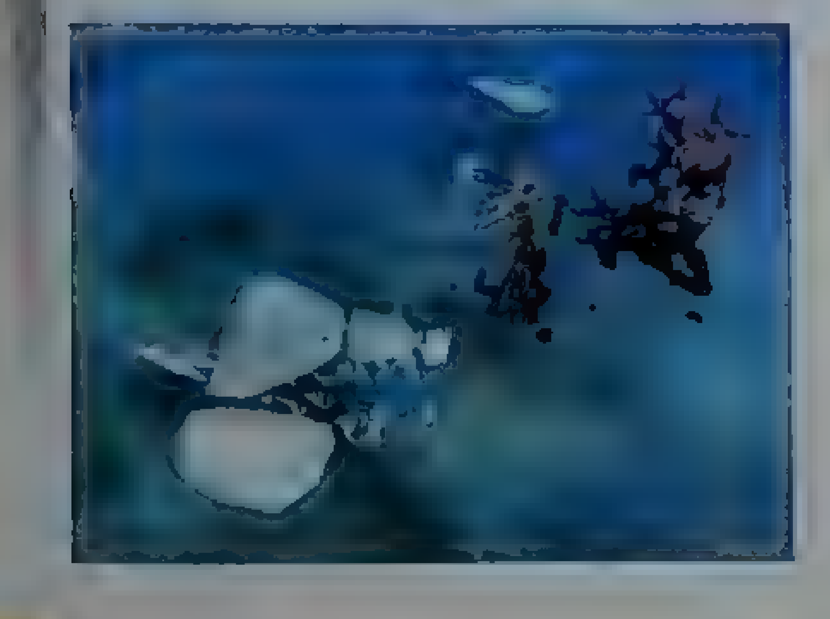
我来到这个世界已经有很长时间了，我甚至忘记了自己是何时拿起了骷髅魔法杖，何时从怪物身上捡起第一本魔法书，又是何时，念着陨石与瞬间移动咒语开始了地牢中没日没夜的历练……很多事我都不记得了，其实也没必要记得太多，我是一个魔法师，我只要记得那些完美的咒语该如何吟唱，记得那些漂亮的宝石和高级魔法书在哪里获得，记得所有令我为之骄傲的眩目魔法的样子就好了。至于我来到这个世界的目的，似乎根本就未曾想过，我来这里，只是为了做一名可以用魔法令大地燃烧，也可以用魔法使山川凝结的魔法师。

我出生在罗林要塞，所以对这里总有家的感觉，无论我走到哪里，最终都会回来这里休息和整理装备。在这里，我的第一个朋友就是南门边那位照看仓库的大哥，第二个朋友则是要塞西北角的魔导士帕希。虽然我这人记忆力不好，但是我不会忘记朋友，而且运气也不差，每每出外游历总能带回一些象样的东西送给朋友们，听着他们兴奋地乱喊乱叫："青瞳，你好厉害！""青瞳你好强！""地牢好玩吧？下次记得带上我！"。呵呵，我喜欢这样的夸赞，但是表面却装得无所谓，因为我要维护魔法师一贯的硬派作风，我知道所有的高级魔法师都很自负。

也许就是因为这种自负，我甚至在打猎的时候，不曾抢过别人到嘴的肉，更不会捡拾其他人打落的物品，即使那是一件+4追12的极品。但是这世上没有绝对的事情，我纵然可以克制自己的贪婪，却无法遏制别人的欲望，人们在这个世界里无休止地争抢，不过都是为了生存。因为一本火龙魔法书，我终于被抢夺者所激怒，挥舞着手中的法杖犯下了第一宗杀人命案。

事后第一个发现是，原来人类是这样的脆弱，与那些凶恶的怪物相比，实在不堪一击；第二个发现是，杀人并不是什么快乐的事，最终自我心底里发出的只是一声叹息；第三个发现，也是最切实最惊奇的发现是，在这个世界里，杀人也就代表着自取灭亡。因为杀人，我手中的法杖逐渐被血染得鲜红，而我的周身象是永远也照射不到阳光一般，黑漆漆的失去了所有颜色，正仿佛来自黑暗深处的恶魔，是啊恶魔，杀人者终究只能生活在黑暗里。

我怪异的模样引起了越来越多人注意，我不想去和那些人做无谓的解释，有谁会相



信相信杀人只是因为厌恶他们的贪婪呢？于是，我开始了在黑暗中的生活，心情逐渐也变得压抑，我开始躲避别人，时刻警惕着旁人的靠近，因为总有一些自称正义之士看到我就砍上两刀，很多次，我都在万般无奈之下被人和怪物合击至死。当我从伤痛中醒来，我越发地懊悔自己不该去杀人，我看到身上的好装备一件件的被打落，那双可以使我肆意奔跑的鞋、那件+4的极品护腿、那根用了很久的+4骷髅杖……我曾经品尝过捡拾到好东西所带来的喜悦，而现在也体会到了失去宝物时的失落，我害怕这种失落感会接连不断地到来，于是我选择了逃避，从勇者大陆到仙踪林，又从仙踪林到冰风谷，我四处寻找，希望能找到一处僻静的角落洗刷自己的罪恶。



在冰风谷城堡大门外，青瞳老远就看到了两个熟悉的身影。

"嗨！青瞳！"漂亮的精灵若夜向前微一欠身，"好久不见了啊。"

"你们好！"青瞳很酷地一点头。确实很久未见了，初遇到这丫头时，她还是个哭哭啼啼啥也不懂的小女孩，现在显然成熟多了。

"大哥，"站在若夜身旁的穿着全套翡翠甲，手提两把大刀的剑士，冲青瞳一拱手。"最近很少见你，躲哪儿去了？我一直想请你喝一杯呢。"这小子是冷雨，当初傻乎乎地跟在青瞳后面混经验，时不时还会对华丽的魔法发几声赞叹，令当时刚刚学会掌心雷的青瞳颇有成就感。看他现在的样子，倒也有几分英雄气概了。

青瞳被问得语塞，以他的个性，实在不爱解释什么。特别是最近这种惶惶不安、整日游荡的生活，也没什么可说的。

"你怎么还没洗掉这身血色啊？"若夜略知一些情况，所以很关切地问着。

"呵，一言难尽啊。"青瞳苦笑，他总不能告诉他们，这是因为被人追杀至走投无路，最后情急之下又失手打死了人吧。"你们在这做什么呢？都多少级了？"他有意地岔开了话题。

"我21。""我26。"精灵和剑士老实地回答。

"哦，快追上我了嘛，不错，我33，呵呵……继续努力。"

"怎么才33？一直没涨吧？"

"……"一直被杀，一直掉经验，没有血没有装备，这级怎么涨?! 不掉就不错了。青瞳心里一阵苦涩。

"我们要在这里杀雪怪，大哥一起来吧。"冷雨发出了邀请。

"这个……我想一个人找个地方去洗白。"

"我们陪你一起洗啊！呵呵，还可以蹭经验。"

"是哦，我会守护之光了，可以加防御，有我在，你们一定死不了。"

"……我等级高，和你们组队你们拿不到经验。"

"那我们就去打更高的怪呀！对了，我们去地下城吧！那里我一直想去，听说可以打到我的魔法石。"精灵坚持道。

"对哦，那里好象会掉很多战士和法师的装备，还有黑龙魔法书和戈登之杖。"剑士傻傻地附和。

"倒……出魔法书和手杖的怪都是60级之后才能去打的，你们还早呢。"魔法师显得有些动摇。

"那我们就快练啊，听说除地下城外，还有失落之塔和亚特兰蒂斯两个地方，都是美丽神秘又危险的地方，40–80级的练功地哦。听说里面还能打到飞翔之翼和召唤坐骑的石头！我好想去那里，不过40级才能进啊。"



"对哦，为了能去更多更好玩的地方冒险，为了我的魔剑士之路，我们一起努力吧！"

"……"

洁白的冰原上，奔跑着三个身影，两个白点一前一后，中间一个黑点，手中的武器闪动着血红的光。他们一路砍杀着怪物，一次次被怪物包围、冲散又聚拢。精灵的守护之光不断加在三个人的身上，形成了三个不停旋转的绿色光球。黑色的魔法师被包裹在里面，突然感到心里分外的踏实，在这种严密的保护下，在朋友身边，他紧张的心情终于开始缓和，他感到了一丝甜蜜的温暖的快乐的感觉在心中融化。

看到伙伴们开心的说说笑笑，他的脸上也露出了一丝坦然的笑。

"你喜欢这个游戏吗？"

"是啊！很喜欢！"

"……"

石器时代轻松上手指南



文/姊猫

《石器时代》在4.0里新推出六人任务，分别在火城和风城进行。这些任务有前提，先简单说一下。需要做过成人任务；等级超过80，最好是一转80级后做新任务会比较轻松；做完全部黑暗精灵王任务，就是要拿到最后的黑羊才算完；做完飞龙任务，可以随时坐"金飞"上新大陆；在3.0的任务里要做完动物园任务，就是最后拿到里拉拉的铠，不需要做后面的神秘老人任务。以上就是全部前提了，缺一不可。

火城任务

讦谯龙任务

从加加村村长家外面的霍奇斯接任务，他会给你一支手电筒。从霍奇斯后面的水井下去，走到庄並面前说话，他会给你一张加加村旅游指南，请你帮他找到同伴。在加加村24小时店里遇敌，碰到庄並同伴艾蜜，打败她得到一张乌鲁力村旅游指南。去乌鲁力村肉店，遇敌碰到艾蜜，打败后得到一张柯奥海底隧道通行指南。去柯奥海底隧道，地下2层遇敌碰到艾蜜，打败后得到一张玛丽娜丝庄园旅游指南。进到玛丽娜丝庄园，最后遇敌碰到艾蜜，抓住她带回给庄並。庄並看到艾蜜后从他那里拿到布伊比的牙齿，继续找下一个同伴。到村外五兄弟洞的4楼，遇敌碰到雷诛，抓住他带回给庄並。庄並看到雷诛后从他那里拿到一张借据，前往象区找讦谯龙。在象区遇敌，碰到讦谯龙后打败他得到一封信，拿回给庄並看。庄並看完信会跟你要2万石币，并给收据。拿收据去象区找讦谯龙，遇到后抓住他带回给庄並。最后庄並会拿出一瓶酒做为奖励。酒分四种：白兰地——腕力10点重新分配、伏特加——敏捷10点重新分配、威士忌——体力10点重新分配、高粱酒——耐力10点重新分配。此任务不给声望。



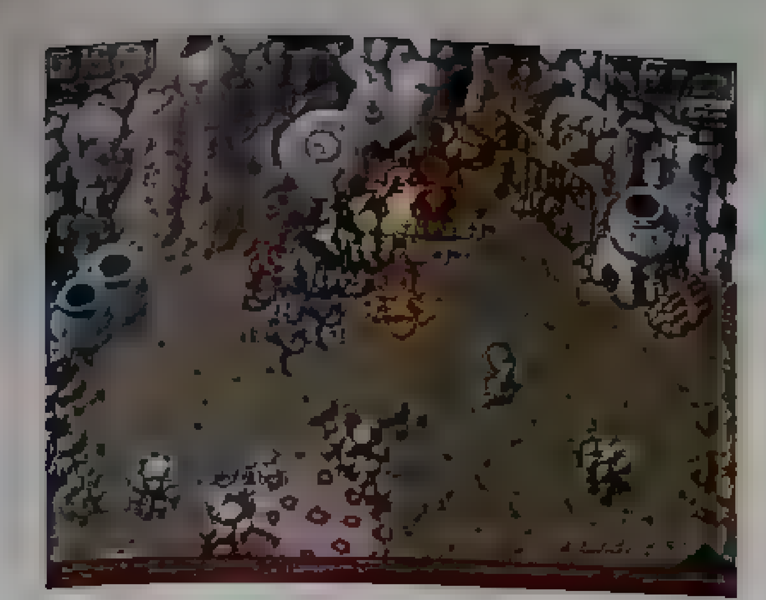
做过动物园任务后可以接火城任务。火城3个任务要按顺序做。

第一个任务：火神祭

走着去火城民房里找德夫接任务，帮他送祭品。去火山祭坛找拉法特说话，她让你打4块肉，并给了一个只能燃烧一小时的火把。要打的4块肉分别是火山拉斯基、火山瑞德宝、火山耶背鲁和火山贝洛波波的肉。拿4块肉回去找拉法特，交出火把。回德夫处，他很高兴你帮忙，并给你一把熔岩斧作奖励。熔岩斧：攻+81、防-27、敏-27（火）、恩惠精灵LV5。任务完成得到声望4。

第二个任务：火灵勇士

做完上一个火神祭任务，跟德夫说话可以接这个任务。去火灵道场柜台找辛克莱尔说话。从辛克莱尔左边洞进去是第一队勇士，最好组队打。就像打百人道场一样，从第一队开始打，直到打赢第二十队勇士。之后跟面前的赫肯豪说话，会得到一颗忠诚之心，用来给宠物加50忠诚度。从赫肯豪身后的洞进去，来到火精灵沙拉曼达前说话，它会给你一枚火魔法戒指LV3。任务完成得到声望5。



第三个任务：黑虎

走到伊甸大陆东方，找到蒙达村并和村长伯恩说话。在村里找到一身绷带的马斯，跟他说话，他会提到蒙达山上有黑虎。走到蒙达山，有个山洞，进里面看到少女葳娜，跟她说话得到她的缎带。晚上再进来会看到小女孩变成一只粉人龙，上去对话，它户叫你去救卡罗。出山洞去伊塔工作室，跟里面的萨登说话后会开战，打败他会被传到卡罗精神结界。跟精神结界里的卡罗说话，得到一个精神结晶（登出即会消失），然后被传到12年前的蒙达村。12年前的蒙达村里找到葳娜，她会带你去试炼洞窟。跟那里的葳娜说话，她请你找到4块咒语片段。找到4块咒语片段拿给葳娜，她将其合成1块后交给你。双击卡罗给你的精神结晶，回到现在的蒙达山上，进伊塔工作室里找萨登。跟萨登说话便会开战，打败他后会变回伊塔。跟身边的卡罗说话，得到一只黑虎萨格鲁。再跟萨登说话，他答应以后有变身需要时就来找他。此任务不给声望，完成后，火城所有任务就都做完了。

风城任务

第一个任务：寻找小猪

这个任务一定要带不可思议的贝壳才能完成。通过火城的天才传送师去风城，找到一处民房，跟欧弟说话接任务。在风城里找凯乌，跟他说话会提到要变身才行。去伊塔工作室找伊塔帮你变身成一只小猪。去小猪森林，跟洞口的小猪说话，如果没带贝壳就进不去。进森林后找到小猪比丝和小猪莱多，分别和它们说话得到1只50级莱比。想办法带莱比练级，长到60级才行。带60级莱比去找欧弟，会给你1只1级的乌力莱德做奖励，此任务完。

第二个任务：寻找风城王子

去风城王宫跟守卫说话被传到王宫里。跟王宫的布得耳斯说话接任务，得委托书。通过传送师去水城，找布列克说话，交出委托书得一封信。传到地城找旅馆里的比吉斯说话，交出信换另一封信。传到火城找武器店的裘恩斯说话，交出信得另一封信。走回伊甸园，到格斗场门前跟守卫比凯说话。他会传你去王子房间。跟王子福列克斯说话后开战，打败他后自动传到风城王宫。跟王子说话得到一件亚伊欧之铠：增加魔法抗性，防+54、敏-18，此任务完。如果继续跟王子说话会接下一个任务，但在4.0里没有开放，只能接到不能完成。■

谱写你的石器心语，记录你的游戏人生！

——《石器时代》大型有奖征文活动通告

玩了这么久的《石器时代》，每天在其中的生活是那样多姿多彩，你有没有想过将那不经意的感动记录下来？有没有想过为亲友、家族、宠物、老公、老婆写下一份长长的生活笔记？有没有一些游戏心得和秘技想与同好交流？现在，机会来了！

在《石器时代 4.0》精彩亮相之际，《家用电脑与游戏》与北京华义将联合举办大型"《石器时代》有奖征文"活动，给你一个讲写自己成长历程、讲述自己爱情故事、描绘你险游戏经历的机会！轻松写文章，开心拿大奖，各种好礼，凡"石器"玩家都不容错过哦！

活动办法及奖项如下：

1、征文内容均以《石器时代》系列网络游戏为背景，心情故事、游戏心得、书信、杂记、散文均可，题材、字数不限，题目作者自拟。

2、征文作品请寄至：

①. reader@fcgm com cn，请在主题栏注明"《石器时代》有奖征文"字样。所有电子稿件，需为TXT或DOC格式，以附件形式发送。文章末尾务必写清作者真实姓名、联系地址及电话。

②. （100037）北京813信箱《石器时代》征文组 收，并请务必在文章末尾注明"有奖征文"字样，以及作者姓名、联系地址和电话。所有未注明征文字样信件，均按一般投稿处理。

本次活动特设以下奖项：

一等奖1名：《石器时代 4.0》产品壹套，2 000元奖金，赠阅《家游》2003年全年杂志

二等奖2名：《石器时代 4.0》产品壹套，1 000元奖金，赠阅《家游》2003年全年杂志

三等奖5名：《石器时代 4.0》产品壹套，100小时免费游戏时间

（以上奖品均由北京华义联合软件公司提供）

* 本活动截止日期2002年11月30日，以当地邮戳为准。征文评选结果将在我刊2003年1月杂志登出，部分获奖作品将陆续刊于2003年家游杂志。

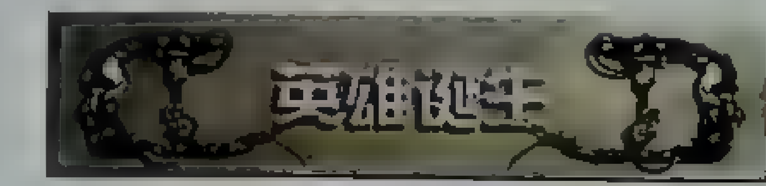




前言

当看到这个题目的时候，各位是否为“无责任”三个字感到莫名其妙？对于网络游戏来说，开放的环境同时造就了各种各样的人生，每个人都有自己的游戏行为方式，如何在游戏中生存和发展，决定权在你的手中，因此本文仅仅代表笔者的游戏人生，权作一种游戏交流，并不想制约大家的思维和行为。至于为什么写格斗家??很简单，因为我练的就是格斗家，《决战》中最冷门的职业。

我定居在天鹅座，因为地球的计划生育不好，所以我只能选择这样边远的星系容身。其实当初我也曾想过要当个英俊的杰迪武士（剑武士），或是扛着AK自称霸王的枪械师，但是最终我选择了体格健壮的血牛格斗家。别以为我就是喜欢练冷门职业，我这是有苦衷的，当初若不是我太贪图英姿的容貌，只顾挑选发型、面孔、眉宇什么的，而忘记看职业设定，哪能有今天。所以……真的不是我的错，我不是故意的！好在经过一段时间的磨练，我发现格斗家的特质也还不错。而且初始能力选的好，后期也是大有帮助的。别以为这初始的点能力不重要，我的一位朋友愣在这上面耗费了近2个小时，按他的话说：只有真正的游戏玩家才能领会这至关重要的一点！



英雄诞生

我降生在《决战》第二大城市——罗尼特，这里人流汹涌，每时每刻都有玩家聚集在罗尼特武器店旁，这里有个叫汉斯的家伙，他可以免费帮助玩家在城市间进行传送，试着从罗尼特转移到沙那德，哇……真的没花一分钱！不过所有的玩家待遇都一样，所以也没什么可惊讶的。

在熟悉了罗尼特、沙那德与乍莫里之后，我终于鼓起勇气走出了城市，面对那广阔的天地。其实是逛街逛烦了，又是新手，没吃没穿的，不出去怎么能够自力更生？生活所迫啊，不得不面对这个危险的世界，虽然我只是个新生儿，但已经担负起整个家庭的重担。唉……难啊。

出了罗尼特，场景音乐有了些变化，由轻松欢快变为了阴沉凝重，随之我的心情也紧张了起来，一路上发现与我一起出生的酷哥倩女都有一件基本武器，而我还两手空空。武器哪来的？我打开装备栏看到了还在那里呼呼大睡的初级“拳套”，我用鼠标点了两下顺利地将它套在手臂上。远远的看到一个叫卡特的怪物，和我那强壮健美的身躯相比它显的那么弱小，于是我冲上去一通乱打，卡特很快就

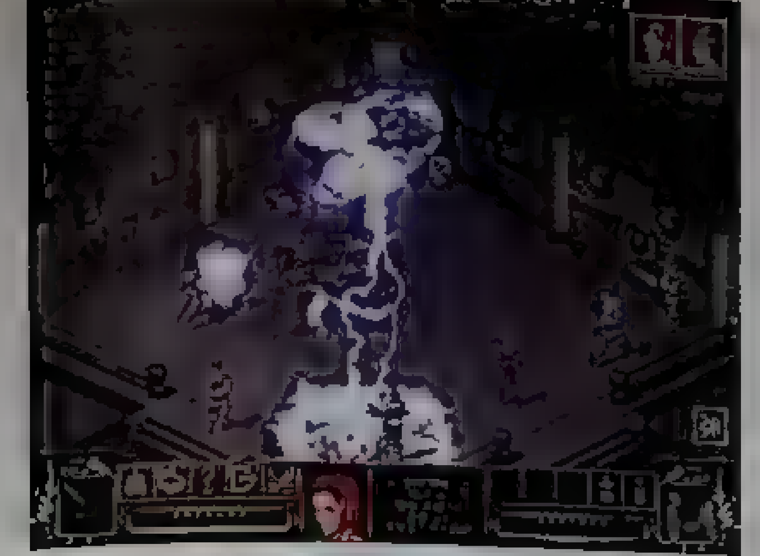


英勇了，我也受了点轻伤。此时红爪蝠进入我的视野，看看剩下一半以上的血，耸了耸肩杀将过去。这红爪蝠的攻击果然比卡特厉害，就在我即将“光荣”的时候，红爪蝠还是先我而去，在它死的那一瞬间我周围腾起了一片白光，我升级了（后来才知道，右下方有个百分条，就是经验槽，当数值达到100%就可以升级了)！

进入状态栏调整属性，此时才发现原来在我出生时就已有了一点技能点，可惜早没留意，不然这一战会更好打。都说格斗家是血牛，不过为了穿上新衣服，我还是将那珍贵的一点属性加在了力量上，其实格斗家最高等级的装备，力量只要35，敏捷25，也许今后还会有更好的，不过就目前而言是足够了。所以我决定先把装备所需的属性加满再说，有了好装备一切就简单多了。而技能点则需要慎重考虑。《决战》中每个职业都有4项技能，格斗家有：

钢铁皮肤，增加基本防御力，一级增加10%，以后每升一级增加5%；兴奋，提高致命伤害机率，一级伤害增加3%，成功率10%，以后每升一级伤害增加2%，成功率增加2%，体力消耗始终为1；反击，反弹一部分所受伤害，一级成功率10%，以后每升一级成功率增加2%；自我医疗，增加生命回复量，一级回复量增加10%，以后每升一级增加5%。

经过反复衡量，我决定将两点加在兴奋和反击上，原因有三：1、谁也不愿意与一个兴奋之极的疯子对抗，奥委会还要查兴奋剂呢，为什么，因为这能让人发挥潜能啊；2、敌不犯我，我不犯敌，敌若犯我，让它尝尝我反击





的威力，它打我的同时自己也好受不了多少；3、兴奋加反击等于疯子不要命的打法，说白了就是脱光了跟你单挑！

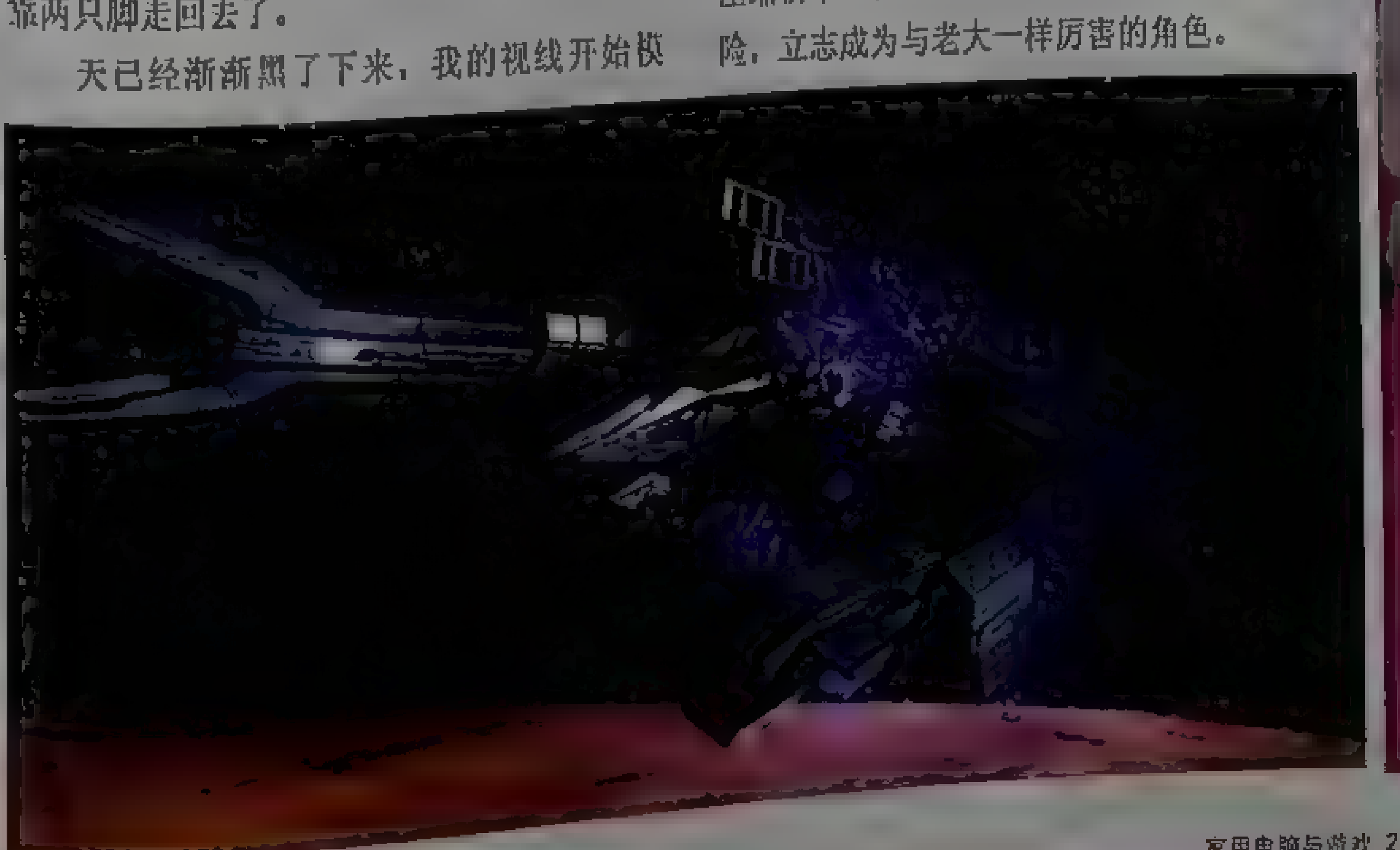
点数分配完毕，我立刻信心百倍起来，看着远方的怪物，抡起胳膊冲了过去。这次遇到的是变异狗，据说这家伙原来是西施狗的亲戚，可我怎么看也不像，前面有两三只凑在一起，我照准一只的脑袋挥了一拳，不料后面立刻扑上来一群，这些可恶的家伙单条不过就来群殴了，可怜我身单力薄，当下找了个空档逃了出去。慌乱中不小心按了下“Ctrl”键，发现比原来快了不少，新奇中又按了一下，又快了不少，此时才恍然大悟，原来可以这样奔跑啊。第一次跑的感觉是兴奋的，就象一个蹒跚学步的孩子，突然学会跑步一样，带着愉快的心情我尽情的在旷野上狂奔，忽然间我的腿一软速度慢了下来，仔细看看自己的体力，已经降到最低了。没有体力当然跑不动，看来只能靠两只脚走回去了。

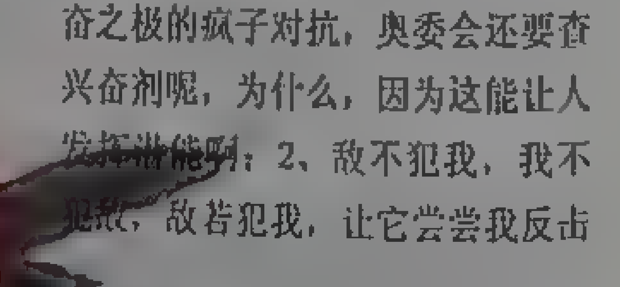
天已经渐渐黑了下来，我的视线开始模糊，此时老天似乎又在和我开玩笑，下起了朦朦细雨，看着这陌生的地带，周围一个人都没有，我开始有了些害怕，一双发着绿光的眼睛逐渐接近了我，它的身躯好大，猛然间出现在我面前，还没看清楚它的模样，我已经被打翻在地，画面由亮丽转为黑白，系统提示“你已经死亡，是否重新开始”。我又回到了罗尼特，雨越下越大，在这广阔的天地里竟然没有我的容身之所，我在信息框中“55555~”的哭，但系统却提示我“等级不足无法呐喊”，我晕！原来在《决战》中想让一大票人听到你的话语，只有等到15级以后才可以，此时看了看聊天功能，选择了普通聊天后我终于“55555~”出了声。

周围的人停下脚步，有些人开始询问我的情况，其中一个叫“萝卜之星”的人说让我跟着他，他带我去打经验，看着他一身蓝色装备，一想等级肯定不低，当然就满心欢喜的答应了，于是我有了《决战》中的第一个老大！

在和萝卜之星走出门时，他要我跟他组队。这对一个新生儿来说有点难，不过他说只要我不动就好，不一会屏幕右上出现了我与他的头像，队伍组织成功了。我问他是怎么做的？他说很简单，只要一个人站着不动，另一个人面对他打“/邀请（/invite）”就可以了，果然是高手。

在老大的带领下，我渐渐熟悉了游戏的操作，也熟悉了一些低等级的怪物出没地点，不久便升到了5级，此时老大让我回沙那德去找乍旦，用手上的拳套换取战斗经验。我看看装备栏中打到的更多好东东再看看拳套，真想不到这个从初级用到现在的破烂，还有如此作用。急急忙忙跑到乍旦那里，果然换到了100战斗经验。在老大的指引下我又来到武器店，找斯洛克学到了第一种魔法——回复，它的主要功能是恢复体力，这样就可以节省下不少的压缩饼干。换了一身新装备后，我再次出城冒险，立志成为与老大一样厉害的角色。





文/龙降

晋级之路

虽然说我这个格斗家是个肉盾，但相比起魔法师的隔级打怪来，我只能望空兴叹，看着那超酷造型的蓝蝎子怎么也不能下手，因为我才10级，而且一身的国产货，没办法只得在草原城堡里混，渐渐的我发现草原城堡里的怪物已经不是我的对手，而此时的我也从他们的身上剥削了一件金色装备。虽然这装备高手看不上眼，但却让我足足的高兴了一天，至今这条裤子还保留在我的综合仓库里，当作历史的见证。

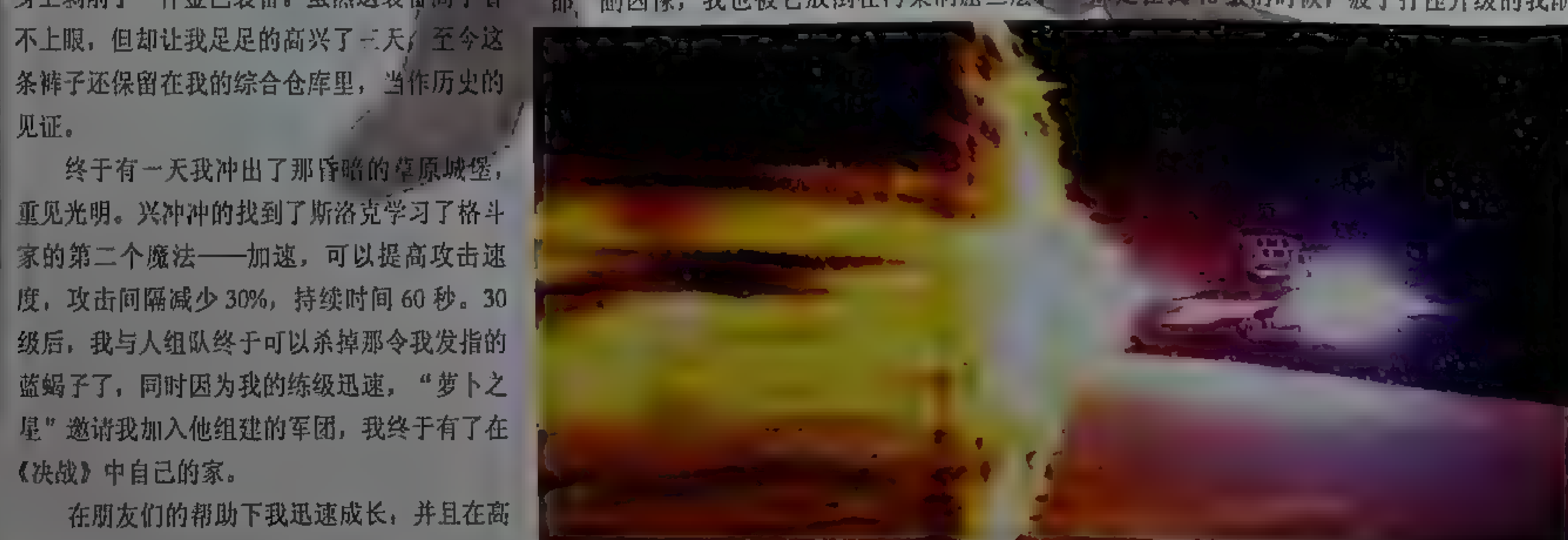
终于有一天我冲出了那昏暗的草原城堡，重见光明。兴冲冲的找到了斯洛克学习了格斗家的第二个魔法——加速，可以提高攻击速度，攻击间隔减少30%，持续时间60秒。30级后，我与人组队终于可以杀掉那令我发指的蓝蝎子了，同时因为我的练级迅速，“萝卜之星”邀请我加入他组建的军团，我终于有了在《决战》中自己的家。

在朋友们的帮助下我迅速成长，并且在高人的指点下，将遗留下来的技能点分别加在了钢铁皮肤与兴奋上，听他说到了60级以后每升一级都可以增加1点技能点，到时候再把反击加满就好了，就这样我决定更加勤奋的练级。

就在那一天，雨下的很大，我正在单挑钢铁战士的时候一个异能者跑过来抢我的怪，那时我也不知道怎么了，气不打一处来，于是毫不犹豫的按下Alt键，将鼠标指向了他。在我猛烈的攻击下，他应声倒地，我的市民等级也从领袖掉到了坏人，痛快过后我变成了一个红名的PK。当然我为此也付出了惨重的代价，正义的战士始终追杀着我，他们不但为了正义，同时也为了能够得到从我身上掉下来的装备。所有城市都禁止我进入，那里的守卫不知道多少级，直接秒杀我，城市商店里的物品也不卖给我，野外的商店价钱高得吓人，朋友们渐渐远去，我终日过着逃亡的生活。为此，我也反思过，我也痛恨过自己，没有朋友，没有亲情，不能练级，不能带好装备，这一切的一切使我终于醒悟，我放弃了PK的生活，在没什么人的污染洞窟里慢慢改造，终于洗刷了红色，回到平民的队伍里。此时的我已经70级了。

在一身银晃晃的盔甲包裹下，我上到了污染洞窟二层，开始杀褐红异鱼。这段时间是最难熬的时候，打几条鱼一点经验不涨，此时我遇到了《决战》中最可怕的怪物之一巨型污染鱼，别人叫它鱼妈妈，可我一点也不觉得它有多慈祥，也许是为了保卫自己的家吧，它对谁都一副凶像，我也被它放倒在污染洞窟三层，

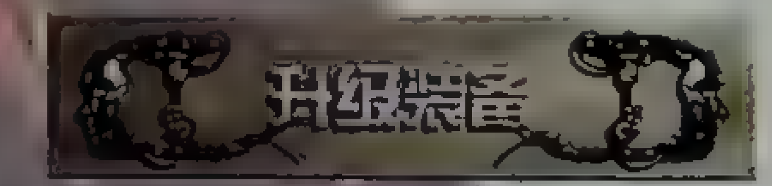




可惜了我那10%的经验，这可是我熬了几天才打到的啊！于是，污染洞窟三层成了我不敢逾越的雷池。

慢慢的熬到了80级，看到满大街都是黄金圣衣，心动不已，捉到一个穿黄金圣衣的人便问是哪打到的？回答是沙漠洞窟二层。看着他金灿灿远去的背影，我踏上了寻找黄金圣衣的旅途。

说实话沙漠洞窟二层我已经转悠过多次，并没有发现可以打出黄金圣衣的地方，但此次进去却发现原来未开放的一块新区域现在可以进入了。这里布满了80级的巨型沙虫与双头虫，并且还有那神秘的怪物——蝎子王，从此我的80级以后的生活便在这里开始了，终于有一天也将那金灿灿的黄金圣衣穿在了身上。



升级装备

说实话在《决战》中我结识了不少的朋友，一起打怪，一起PK，乐趣很多，在整个游戏里我没有恨过一个人，甚至当我成为红名PK的时候我也没有怨过或者憎恨过某人。但当我走进位于沙那德的武器商店时候，我开始恨了，这恨也一直再没有平息过。这个让我发指的人，就是升级武器装备的NPC卡里诺，也是《决战》中的一大特色，他的职责是帮助玩家镶嵌与升级装备。

那是在我40级的时候，疲于打怪升级的我渐渐有些失去了动力，此时我还为全身的黄装得意洋洋，但是军团长的一件武器使我从新认识了《决战》，也让我走上了一条不归路。当时军团长交给我一件5改装备，并且丢给我400万，看着那件5改，再看看我身上的黄装，真不知道哭字怎么写了，我所珍爱的奋斗了许久才打到的黄装在5改面前就如同废铁一样。不但如此，这件5改装备还是由普通的白装升级来的，原来在我眼中不屑一顾的白装摇身一变竟成了宝贝，看着我那欲哭无泪的表情，军团长告诉我，只要找到卡里诺，这一切便不是梦想。



当我踏入沙那德的武器商店时，这里早已人满为患了，时而听到其他人的欢笑，时而又听到一些人的哭泣，这里犹如天堂，更恰似地狱。改造前当然要先阅读规章：

升级武器类需要20万金币，装备类需要10万金币。魔法装备（蓝装）升级需要两个魔石，珍贵装备（黄装）需要四个神石，总共10阶段的升级等级，升级失败所有物品都会消失。

已经被高级装备冲昏了头脑的我，根本没有顾及这许多，毫不犹豫地把军团长提供的5改装备放了上去。但是点击确认之后，我却发现什么东西都不见了，无论是身上还是装备栏，而从卡里诺那里传出的一句话“升级未成功”，犹如晴天霹雳打的我有些麻木，但我马上又清醒过来，跑到银行将我所有的装备和金钱一股脑全提了出来，当时只有一个信念，那就是升级、升级再升级！

终于在一次次的升级失败中我崩溃了，因为精神长久的处于紧张与兴奋状态，此时的心情起伏跌荡，欲哭无泪，空白一片的头脑中只想到了一件事：我完了，我什么都没有了！在短短的10分钟里，我暴光了所有的物品，包括身上那套值得自豪的黄装！我一个人久久的停留在沙那德武器商店，茫然着，现在的我全身精光，身无分文，如同一个新生儿，就像回到了遇到军团长之前的日子里。显然，我已经很不能适应两手空空的日子了。

在我心中膨胀着一种赌徒般的贪婪心态，对了，我还有朋友，还有军团长，他们是我的救命稻草。于是我疯狂地给所有线上线下我所认识的朋友们发着消息。而当我再次暴光了所有从朋友那得到的物品时，我开始诅咒，诅咒那该死的老头——卡里诺。在之后的好长一段日子里，我一直处于半疯狂的状态，只要有了钱和装备就一定要去升级，可是每次暴掉的声音就如同那一个个肥皂泡的破裂一样，将我的美梦打得粉碎。朋友们都叫我赌徒，没有人再愿意将自己的钱和装备给我，我觉得世界如此的灰暗，终于在军团长的一席话中我从新找到了光明。他告诉我，卡里诺就如同考验人性贪婪的考官，每个人都要去追求那更高的目标，但是有时候你也应该知道知足，当你在没有升级的时候会永远为你的装备骄傲，而当你走上了升级的道路，就一定要用一颗平常心去对待这件事，人永远要保持清醒，而不要让贪婪将自己蒙蔽。我似乎醒了，从虚幻中醒来，一直到现在平常心一直是我在升级装备时候的心态，虽然有时还会激动，但我已经明白了，知足者常乐。此后我再也没有恨过任何人，包括卡里诺。

打造饰物

当我在最没钱的时候，我总是会去矿坑挖些矿石，或者是去打机器人，得到几枚铁片，不是为了别的，而是将这些物品拿去乍莫里附近的制炼厂葛莱森那里，将原料加工成二级材料，然后用来打造饰物。不同的饰物会有不同的





属性，这些属性可以提升你的力量，在升级装备失败的打击下，我渐渐的迷恋上了打造饰物。虽然采集的过程有些枯燥，但当你将大量的水晶原矿、高级水晶原矿以及铁片，冶炼成二级材料，并打出漂亮实用的饰物时，成就感也会油然而生，而且最关键的是，这些饰物是永远不会消失的。

一级原材料：
水晶原矿可以冶炼：B_棱石、R_棱石、G_棱石、Y_棱石、P_棱石、W_棱石、D_棱石
高级水晶原矿可以冶炼：绿晶石、水晶、炭精、蓝宝石、黑金石
铁片可以冶炼：合金块、白金块、特种金属。

二级原材料
金属板：合金块5个、加工费1000金币，耳环的基本材料
金戒指：合金块10个、特种金属8个、加工费7000金币，戒指的基本材料
(详细饰物表见文后)

其他的饰物就只有去打一些头目级的怪才能够得到，虽然刚打造出来的饰物感觉不出多大的作用，不过你还可以去找乍莫里银行的NPC阿曼达为饰物升级。饰物升级一共分为8个阶段，1至5阶是用相同能力的多个饰物组合成一个新饰物，比如说用一个力量+1的戒指与一个力量+1的耳环，可以随机得到力量+2的2阶饰物。1至5阶饰物的升级是没有失败的，所以只要有钱和饰物就不用担心最后得不到回报，不过6至8阶就有一定的危险性了。6阶时需要用5阶饰物加魔法石碎片或魔法石，才可以进行升级。这些魔法石都有着自己的特殊属性。

魔法石碎片_T：增加力量、体制、敏捷、智慧、智力

魔法石碎片_B：增加伤害、防御力、魔法抵抗力、魔法伤害

魔法石碎片_L：增加生命、精神、体力

魔法石碎片_R：增加命中率、回避率

当收集全4个魔法石碎片时，就可以组合成魔法石，如果用组合好的魔法石进行饰物升级会有意想不到的收获，那就是饰物直接从5级升级到8级，并且拥有随机的15样属性中的3项。而用魔法石碎片加工，则需要按部就班的升级才可以得到相同的属性。

要说明的是在5级以后的饰物升级随时都有失败的可能，这是通过实践得来的教训，不过当我佩带起8改的饰物时才发现，饰物给我带来的强大属性是不论你花费多少游戏时间在升级上也换取不到的，我在装备升级上所受的痛苦终于可以在饰物升级上取得补偿了。

体会战争

由于我们军团的强大，很多时候都会接到别人的战书。每次我们都是派出最强的战士去迎战，终于有一天，我也有了参加军团战的资格。这天，在军团长的带领下我们来到了对决现场，此时敌方军团已经到达，军团长输入"/战争 军团名"后，双方选择同意，随即一场火暴的军团战争便打响了。战斗双方的头上都显示着军团图标，这样不会造成错伤，战死的人只减一点经验，而且不会象随意PK时那样掉市民等级。看来这军团战真是不错，以后有什么个人恩怨，都可以用这种方式来解决了。就在我正杀得起劲的时候，忽然头上的图标不见了，战争结束了?!原来，我们的勇士将对方的军团长杀死了，这场战争我们取得了胜利，并且使我们的军团名声史人，另外一种获胜方式就是等对方军团长输入"/降服"。



在我们取得军团战胜利后，恰逢本月的13日，于是军团长将我们纠集在一起，准备展开第二次战争——获取基地战。拥有基地的军团，不但可以获得军团排名，还可以使用其内的军团留言版和更多的仓库，但要参加基地战也是有条件的。想获得军团基地必须参加每月13日到19日的考验，在沙那德军团内的特殊模拟空间里，抵抗众多的假想怪物，最快时间内解决怪物的6个军团将拥有基地。排行越前获得的基地越大越好，想了解自己军团的排行可以找沙那德军团中的NPC询问。

参加基地取得战必须军团长的级别达到70以上，参加人员最多20名。参加人员是由军团长来确定，军团长可以不参加。在模拟空间里，打死怪物不能获得经验值和属性值，同样被打死也不会掉经验。

随着我们战斗经验的增多，慢慢的我们将目光放在了要塞战争上，这是每个玩家的梦想，打响《决战》中最激烈的战争，就是要塞战！在一个周末的晚上，我们向罗尼特要塞的警卫申请战争。

申请要塞战条件是军团长的级别必须70级，军团员必须20名。战争开始时将会出现蓝色警戒线，所有玩家将会回到罗尼特，从罗尼特出发开始攻打要塞。要塞战中军团成员牺牲会掉5%的经验值，同时在要塞中复活；没有参加军团的玩家死亡掉10%经验，并在城市里复活。

要塞战的打法是先打破要塞门，之后进人要塞攻打四个能源中心。在能源中心周围，会有四门大炮自动防御，把最后一个能源中心打成红色的军团将成为要塞的临时主人。一旦出现要塞主人，除了主人军团之外的其他所有玩家都将自动退到罗尼特城市。在一个小时内任何军团都可以不断的攻击要塞，临时主人要守住能源中心，而在最后一秒占领要塞的军团将成为真正的要塞主人。

每个军团都有自己的防守与攻打要塞的策略，在军团长的精心安排下，我们与同盟军团一同攻打下了罗尼特要塞，这时候我才发现朋友的重要，同盟的重要，要是没有那些朋友没有那些盟友我们不可能攻打下要塞来。在拥有要塞的同时，我们拥有了要塞公告栏，可以调整税率，还可以使用免税商店、个人的军团仓库、银行等。在《决战》中，我经历了大大小小的战役，我明白了一个道理，这个游戏中的战役不是让你无尽的杀戮，而是让你在战争中产生友情、亲情与爱情。至此，我的格斗家已经完全溶入到了《决战》之中，而你呢，希望这篇攻略可以给你带来一些快乐与启迪，也希望我能由此结识更多玩《决战》的朋友，让我们并肩在游戏中。■。

目前游戏中可打造的饰物共12种

斯克罗耳环	材料：金属板5个，水晶1个，P_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：损伤1增加
缪瑜之戒	材料：金戒指1个，绿晶石1个，P_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：魔法损伤1增加
木之耳环	材料：金属板5个，蓝宝石1个，B_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：魔法抵抗力1增加
朴蓝之戒	材料：金戒指1个，绿晶石1个，G_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：回避率1%增加
芭伦耳环	材料：金属板5个，蓝宝石1个，R_棱石1个	加工费：[illegible]金币	能力值：[illegible]增加
哈朴林之戒	材料：金戒指1个，炭精1个，P_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：敏捷1增加
艾勒耳环	材料：金属板5个，蓝宝石1个，G_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：生命10增加
喜悦之戒	材料：金戒指1个，炭精1个，B_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：精神10增加
蓝波耳环	材料：金属板5个，绿晶石1个，Y_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：智力1增加
斯克列之戒	材料：金戒指1个，炭精1个，R_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：力量1增加
阿克利兹之冠	材料：白金块10个、合金块2个、W_棱石1个	加工费：5000金币	能力值：命中率1%增加
伯特之戒	材料：金戒指1个，黑金石1个，G_棱石1个	加工费：3000金币	能力值：智慧1增加

当我把塞4留给她

——留在《科络斯》的记忆

文/无心

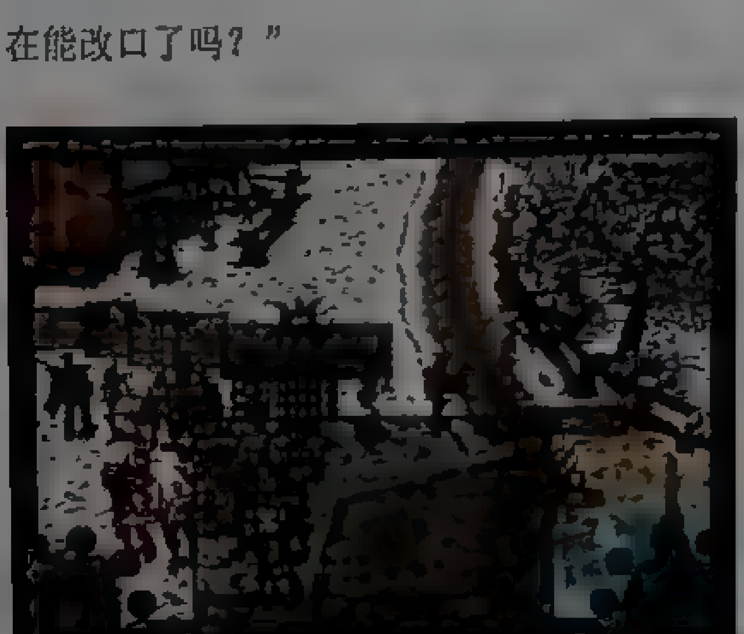
今早又上去了一次，不为别的，只为了见她最后一面。在春城的最北面的城角上，她快步的跑来，第一句话就是“好累”（这是不是就是最后的一面了？）。是啊，密她后15秒钟就从神殿跑到春城也算够快的了。我问她还缺什么吗，她说现在就是没钱买血了，当我转身帮她去拿钱的时候，她问：“你不玩了吗？”我无言以对。

想起两周前我去科城贩装备时遇见她，当时她还只是个穿了15级装备的女战士，正在问一个穿黄金装的战士买84的蓝单剑，战士开价2W，而她好象在还价。我说了一句：就算你买了也不能用（也许就是这句话才有了以后的故事）。



我对战士说，剑给她试试，她不还的话钱我给，再对那女孩说要是我没骗你的话，从此以后你就是我的人，她呆呆的看着我，说了“好”。战士把剑给了她，看来她真的装不上，哭闹着说剑是假的。我没怎么说话，取了2W给那个战士，战士走之前问我：她是你老婆？为什么你要帮她。我说：只想给她个教训。

看着她一直还站在水池边对刚走的战士说：骗子，假的，假货。我走到她身边问：“你现在能改口了吗？”



“不改，不改，就不改！”

“哈哈，那你欠我200W了，哪天还清了我就放你离开我，不然我让全2F（服务器二）的人都知道你是我买来的！”

我始终抱着一种开玩笑的态度和她说话。临走前我还教了她怎么用密语，那是我第一次教人，哈哈，回想起来真好笑。



时间一天天过去，她的级别在涨，我也对她有种怪怪的感觉了。有一天我的一个朋友来2F，练的是冰法，那时我把她找来了，因为我出的装备我朋友用不上，只有找她带喽。真没想到她很热心一次一次的去拿装备和法师用的饰品和戒指给我朋友，每次她从地狱回来总先要找我朋友让他选些有用的。

那天我在科村因为怕被新手要钱要东西，所以就什么都没穿。她傻傻的问我：“你的装备呢？”我说：“借一朋友玩，不小心被他卖了。”

“等一下！”她一边跑向仓库一边说。几秒后她拿了个黄金盾和一把94剑给我。“你先用着吧，打到好的我再给你。”

我知她当时32级，这个盾一定是现在能打出的最好的东西了。我那时真的好感动，只是没放口上说，一转眼穿上了全套圣炎开口笑道：“你上当了，东西不还了！”

“你为什么要骗我?!”她气急着说。我又无言了（那是我第一次骗她，也是最后一次）。

一天她开口问我要114单剑，我知道那东西只有在神殿之路才出，当时那里的人少怪多，以我的防来说去那打是很费劲的。但是我硬是买足了大血瓶，去那里砍了一夜，那一夜我掉了15%的经验，用了40W，总算出了把+4长剑，我现在还记得那时是早上5:42。我很快回城密她，要她来拿剑，她接过剑后说：“谢谢



你！”“那你现在欠我1000W咯……:)”我也不知那时怎么会说出这样的话，也许是不想她哪天真的还清钱离我而去吧。

她每夜通宵，等级飞快的在涨，后来都能在神殿之路上练了，因为她说话可爱很有礼貌，所以很多级高的人都很乐于和她交谈，给她东西，几天就多了很多哥哥，而她始终只叫我无心。

六天前吧，我和她在神殿之路里的某处练级，一个也算是很熟的女战士香，跑来问我借地方练。做为男人总要有风度吧，我就将此地让给了香。可香又说一个人打怕，要我在旁边当保镖，我就在香旁边把多余的怪引向自己。我们一边聊一边打，那时我忽略了她。没过多久，她就一下跑到我旁边对着香大叫：“你给我走，这地方是我给无心的！”那时我真傻了，她怎么会说这个，难道她……

香走了，但我对她的无理很吃惊，对她说：“你一个人练吧！”就也跟着香走了。

过了几分钟她开始密我：“你给我回来。”“你到底回不回来……”“最后问一遍，你回来吗？”

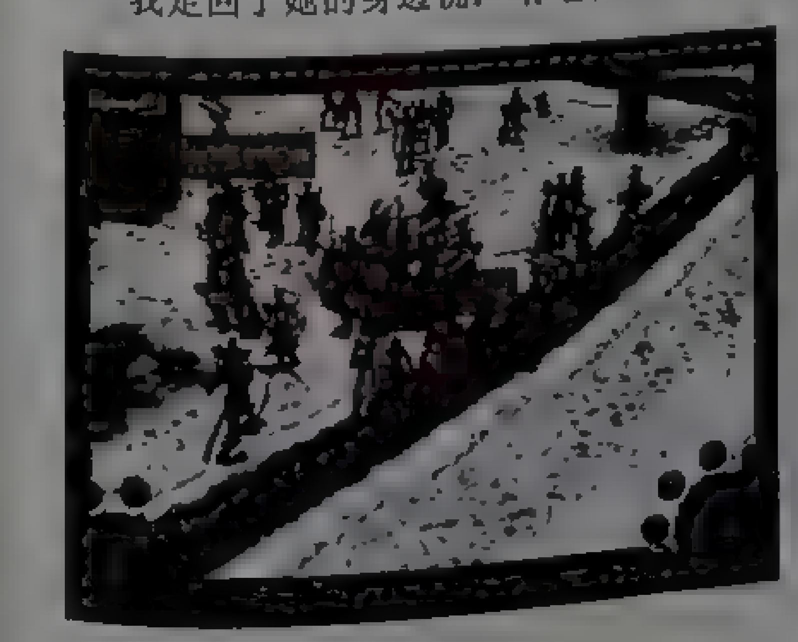
我回复道：“为什么要赶香走，为什么乱发小孩子脾气，你别那么无理，你想过别人走时的感受吗？”

“那你为什么不理我，只和她说话？”

“你防那么低，引你说话你不挂才怪！”

后来好象她们两人互相密了对方，从香的口中得知她对香说了对不起，从她的口中得知香对她说自己是男的（但我知道香是个女人）。

我走回了她的身边说：“你看别人多有风



度，为了不让你和我有矛盾她骗你说自己是男人，你知道一个女的以后在这被人说是人妖会有多少压力啊。”从那天起我发觉她长大了，我也发现她对我……

后面几天大家都在一起谈天说地，练功没劲呀，男的就一起说笑话，谈烟谈酒谈女人，而女的呢，装做什么都没听到。只有那些有事没事的人时而过来乱抢，开玩笑说抢劫，争吵、漫骂自然少不了，每天都有吵着要删人的，但是渐渐的大家都成了朋友。争吵开始有人来劝了，删人的大家也都一起来挽留，那几天我真的觉得2F好温暖，2F男人开始拥有风度，2F的玩家开始懂得了团结和礼貌。

可那时我也发现对她好的男生越来越多，这算是吃醋吗？她总是说他们是哥哥，而当有一天大老鹰在神殿之路当众说要她做他老婆时，我真的怕了，怕她会答应，怕她会从此离开我，但事后她没答应……

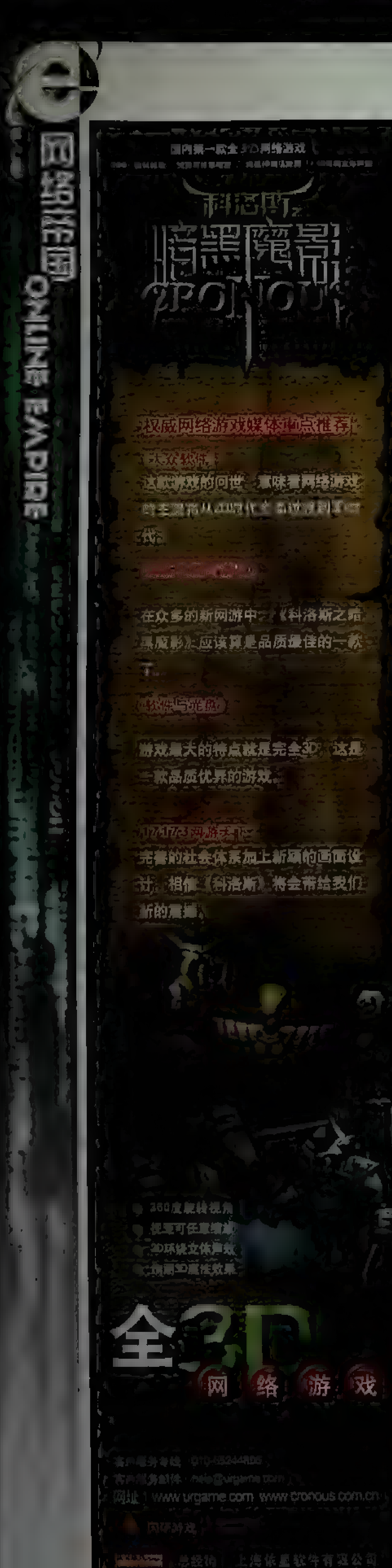
3天前的半夜，因为一个女战士LOVEYOU卖了一个所谓假的阿瓦龙链子给她的事，大家在神殿之路上闹翻了。那女的叫LOVEYOU，因为级底的关系大家主观上都在说LOVEYOU不好，也许是大家骂的太过了吧，所以LOVEYOU好象有理说不清似的。我回城拿了30W过来要给L，说这事就这样算了吧，可L非不要，脱了装备开始一次又一次的自杀，而她把那个所谓的假货给大家看，但刚丢地上就不见了，没一个人承认拿了，L和她的师傅去外面谈话，后来她师傅给了一条阿链给L。



到这里我想也该结束了吧。可事情没完。她不知怎么的也吵着不想玩了，托光了装备要等怪秒她。我们很多人都围在她身边保护她不让怪秒，可过不久她还是跑出去被一农民秒了。我迅速的回城看见她在传送点，又一下没了，我又飞回神殿之路，看见她又在对L说：“你给我走，我不想见到你！”

我用附魔不停的砍她，“为什么都不能好点解决，为什么还要这样?!”在场的所有人都不动了，都没说话，也许对我这个三百六十度的转变都很惊呀。一个和她同一网吧





的朋友对我说：“无心别说了，够了。”

“你给我走，我不想见到你，你给我走！”她说话的语气中我感觉到了泪水，我感觉到了伤感（这以前的事我想2F级高的人都知道吧）。

我慢慢的向神殿之路的出口走去，那时我怎么会不用回城呢，我也不知道？也许她是要我走，所以我就走着出去吧。

我一直走右去春天的骑城，走到城楼上，密她说：“我在春天乔海，你来吗？”没过多久，她就跑来了。

“你现在别说话，听我说完好吗？”她听了我的话后嗯了一下。



“也许你那样做的话2F会少了一个人，也许你那样做的话L会对2F的人不再信任，为什么不能好点解决呢，不就是30W吗？大家都那么的要你别自杀，可你还是去送死，你对得起大家吗？人不都是为自己而活着的。”

“可是她骂我！”她又急切的说。

“听我说完你再说好吗。”我又一次平静的说，“我以前在单位做一线主管，很多事顾上难下，就比方说要裁人吧，都要我做决定，而我又怎么去面对我的手下呢，我被骂惯了，上面骂我干嘛要反着做，下面骂我是不通人情的混蛋，可我自己心里很清，我对得起自己，也对得起大家。”

“我知道了，你在教我做人的道理。”

“好吧，你都懂了，就一起回去练吧。”

回去后她向每人都道了歉，那一刻我真



的爱上了她。

“你为什么要走，不再玩了吗？”

“早晚都要走的。还不如……”我叹气道，“拿着我的剑好吗？我想你留着。”我想你不要忘记我，这是我的潜台词，但是我没说出口。

“嗯”她沉惯的回答。

我想我已经爱上了你，所以我只能逃避，选择在最开心的时刻离开。也许我应该这么默默说，但是我依然没能说出口。“一直用着这把塞4，因为是我用过的，因为是无心用过的剑。”不知是从哪冒出来的台词，从我的嘴里说出来，颇为生涩。

“我一定留着，因为我知道剑里面藏着你的心……”

“哈哈……”我笑着。

“你有那么多朋友，为什么要走啊？！”她呆呆的看着我。

“2F少我一个不重要的，你去练吧，也许过几天我就会回来的，真的。”也许我会一直在某个角落注视着你，也许不会让你发现，真的。

她略微迟疑了一下，转身跑走了。

她走了，真的走了，我，我，为什么我就没把放在心里话说出来呢？

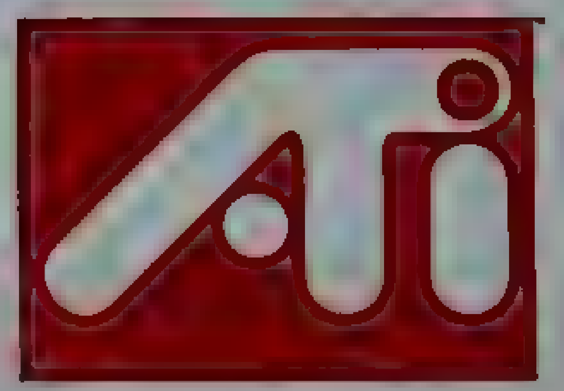
“因为我想留下你，因为我不想要你走，因为这里有我。”她密了我。

好了，一切都够了，听到这句我已很满足了，我微笑着按下了离开的按钮。■



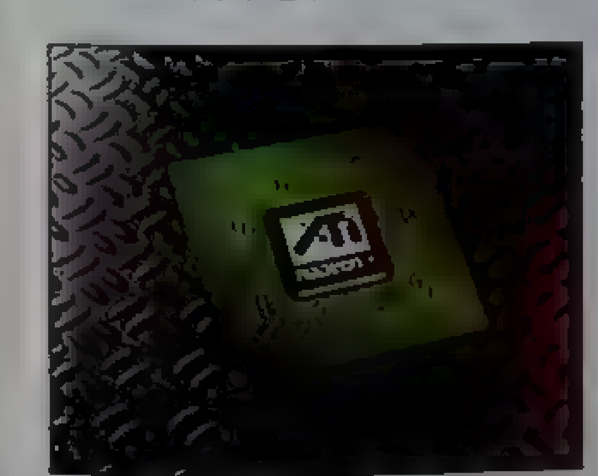


Episode Ⅰ：在竞争中蜕变的ATI



图形卡领域的霸主宝座在最近10年的时间里总是轮流由不同公司占据，无论是从产品的市场占有率，还是技术方面的竞争都是如此。由S3到3dfx，几乎每一家显卡公司都是在达到自己最风光的顶峰之后立刻走向衰落，到今天这些厂商们或者倒闭，或者被收购，或者将主营业务作出调整。三年前当NVIDIA逐步走向图形卡霸主的权力顶峰时，虽然没人知道它能在这个位置上坐多久，但NVIDIA的顽强作风确实使其一直高居这个位置而无所动摇。然而大家在提及NVIDIA之余，总会立即想起业内唯一仍能与之一争短长的另一家公司——ATI。

ATI是家怎样的公司呢？它的历史要比NVIDIA几乎长一倍，员工人数则要比NVIDIA多一大半。他曾是世界上最大的图形卡OEM供应商，然而在前几年由于一些决策上的失误使它低调运营了一段时间。在那期间他们的产品开发一直不顺利，旗下的代表作Rage 128被称之为3代半显卡，高效和相对速度损失最小的32 bit渲染，由于在速度上不及16 bit的Voodoo3和TNT2，而在那一场最重要的显卡争霸战中失去了优势。Rage 128开发阶段的严重延期，使ATI元气大伤，在接下来的几年只能艰难地与竞争对手周旋。但自从Radeon（中文译名“镭”）推出后，ATI正尝试逐步走出这段阴影时期，现在，他们成功了。

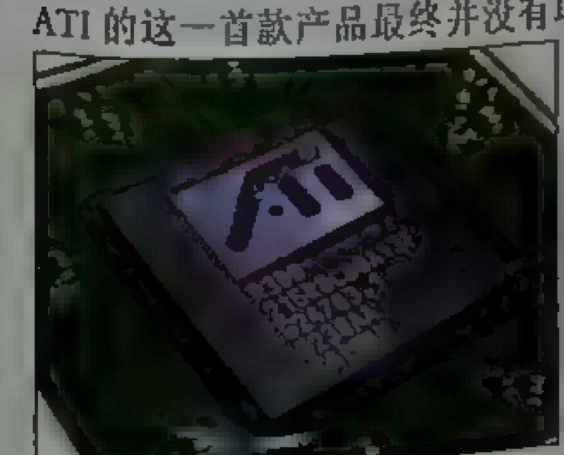


前不久ATI总裁KY Ho率领旗下工程师在北京召开的发布会上，正式发布他们的Radeon 9700芯片，并自豪地宣称：“没有一家图形芯片厂商在从显卡第一宝座上跌落后，还能重返这个位置，然而今天ATI做到了。”

Episode Ⅱ：ArtX小组，ATI的实力核心

ATI的1000多名工程师中，有接近一半从事硬件核芯开发，其余的人则负责相关软件和驱动。在Radeon 8500之后，ATI决定让美西开发小组来设计Radeon 9700的原型。美西小组听起来会觉得比较陌生，实际上它是美国西部ATI分公司的开发小组，它的另一个名字是ArtX。

ArtX原先是家在美国独立运营的公司，起先并没有什么大名气。但自从他们承接了任天堂GameCube游戏机图形核芯开发计划之后，便成功向世人展示了低成本高性能的开发典范。内嵌式的显存设计让大家在如何更有效利用高速显存上又有了新的发展方向。正因为ArtX的出色表现，ATI不惜巨资收购了这家公司，以壮大自己的研发实力。收购之后，ATI先是利用他们在整合图形技术上的优势，推出当时第一款将硬件T&L整合进北桥的逻辑芯片组S1-370TL，然而ArtX加盟ATI的这一首款产品最终并没有取得成功，个中的原因鲜为人知。



ArtX小组的创意再加上ATI原本的资深经验，于是今天的主角Radeon 9700便诞生了。不过遗憾的是，Radeon 9700本身并没有加入ArtX在设计GameCube Flipper图形核芯时所采用的内嵌式1T-SRAM高速显存，当然这并不是工程师们的错，至于其中的原因我们将在下文向大家解释。好了，现在让我们走进ATI这一款翻身力作Radeon 9700，理解一下它对于顶级游戏玩家意味着些什么，又带来了些什么。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	256位	256位	256位
[illegible]	0.15微米	0.15微米	0.15微米
[illegible]	6300万	6,000万	10700万
[illegible]	128位 DDR	128位 DDR	256位 DDR
[illegible]	[illegible] 10.4 GB	[illegible] 8.8 GB	[illegible] 19.8 GB
AGP [illegible]	1x/2x/4x	1x/2x/4x	1x/2x/4x/8x
[illegible]	128MB	64/128MB	128/256MB
[illegible]	300 MHz	275 MHz	325 MHz
[illegible]	325 MHz (650 DDR)	275 MHz (550 DDR)	310 MHz (620 DDR)
[illegible]	MicroBGA 2.8纳秒	TSOP/BGA 3.6纳秒	MicroBGA [illegible] 2.[illegible]纳秒
[illegible]	2	2	4
[illegible]	4	4	8
[illegible]	2	2	1
[illegible]	4	3	8
[illegible]	1.1	1.1	2.0
[illegible]	1.3	1.4	2.0
[illegible]	8.0	8.1	9.0
FSAA [illegible]	Multi Sampling	SuperSampling	Multi Sampling
[illegible]	LMA II	Hyper Z II	Hyper Z III
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10
[illegible]	无	无	[illegible] RAGE Theater [illegible]

Radeon 9700对比规格表



Episode Ⅲ：Radeon 9700 与 DirectX 9

Radeon 9700 的研发代号为 R300，用 ATI 自己的话讲，它是第一款真正支持微软 DirectX 9 的显卡。微软每一代 DirectX API 都会选择与一家或几家占据领导地位的图形芯片开发商合作。在微软 DirectX 会议上，大家彼此提出对未来图形技术发展的需要，然后由微软统一制定最后的标准。所以每一代 DirectX 标准都离不开微软与各家显卡厂商之间的协调。

每一代 DirectX 都有自己的升级标准。例如 DirectX 7 需要显卡具备并支持硬件 T&L 单元，DirectX 8 需要显卡具备可编程顶点像素遮蔽器（Program Vertex Shader、Program Pixel Shader），支持 DirectX 9 的标准则需要大致符合如下新技术：

- 支持更高级的可编程顶点与像素遮蔽器（2.0）版本（PVS、PPS）
- 多重目标渲染（支持单周期最高 16 级的纹理贴图）
- 支持高精度浮点格式的处理以及帧缓存储
- 双向式阴影模板的硬件生成能力
- 置换构图法
- 其余 HOS 高阶维面（RT-Patch、N-Patch）的升级支持。

（注：HOS 的支持在 DirectX 8 中就有，DirectX 9 只是做了升级，但 HOS 在游戏中并不普及，所以不是必不可缺的重要特性）

目前能符合以上标准的显卡的确只有 ATI 的 Radeon 9700 一款。不用说，将来 NVIDIA 的 NV30 肯定也能支持这些标准，但其它一些新产品，诸如 Matrox Parhelia、3DLabs 的 VP10 都在某些方面不符合以上规范。当然我们现在谈论 DirectX 9 还为时太早，因为它仍需要一段时间才能与用户见面。附带提一下，ATI 将 Radeon 9700 称之为 VPU（视觉处理单元），显然这比当初的 GPU 要高一个档次，新一代显卡是否是 VPU 类型已经注定是下一阶段图形产品的主流选购标准了。

Episode Ⅳ：更高级的 Vertex Shader

在 DirectX 8 中，微软提出了 Programs Vertex Shader 1.2 与 Program Pixel Shader 1.1-1.4。微软对图形发展的可编程性的支持与推动是不遗余力的，然而这中间它却忽略了市场对显卡功能性的需求。Programs Vertex Shader 与 Program Pixel Shader 对硬件与软件都提出了前所未有的严格要求。比方说，如果一款游戏想要全面利用这两个技术，就必须放弃一些较为传统的技术开发方案，但这样又造成了与主流中低档显卡的不兼容。甚至不同显卡在支持 Programs Vertex Shader 和 Program Pixel Shader 上都有些不同。所以大部分厂商只将 Programs Vertex Shader 与 Program Pixel Shader 做为一种额外特效来支持，并没有全面普及。即使这样，微软还是铁了心发布它们的 Programs Vertex Shader 与 Program Pixel Shader。在 DirectX 9 中两者都发展到了 2.0 版本。先让我们来看看在处理规格上 DirectX 8、DirectX 8.1 和 DirectX 9 之间到底有什么差别。

	DirectX 8.0	DirectX 8.1	DirectX 9.0
Vertex Shaders	1.1	1.1	2.0
Max. Vertex Program Length	128	128	[illegible]
Max. Constants	96	96	[illegible]
Flow Control	No	No	[illegible]
Pixel Shaders	1.1	1.4	2.0
Texture Inputs	4	6	[illegible]
Max. Texture Address Instructions	4	[illegible]	[illegible]
Max. Color Instructions	8	8	[illegible]
Data Type	Integer	Integer	[illegible] floating point
Data Precision	32 bits	48 bits	128 bits
Render Targets	1	1	[illegible]
[illegible]			
N-Patches	Yes	Yes	[illegible]
Continuous Tessellation	No	No	[illegible]
Adaptive Tessellation	No	No	[illegible]
Displacement Mapping	No	No	[illegible]

DirectX 之间的对比表格

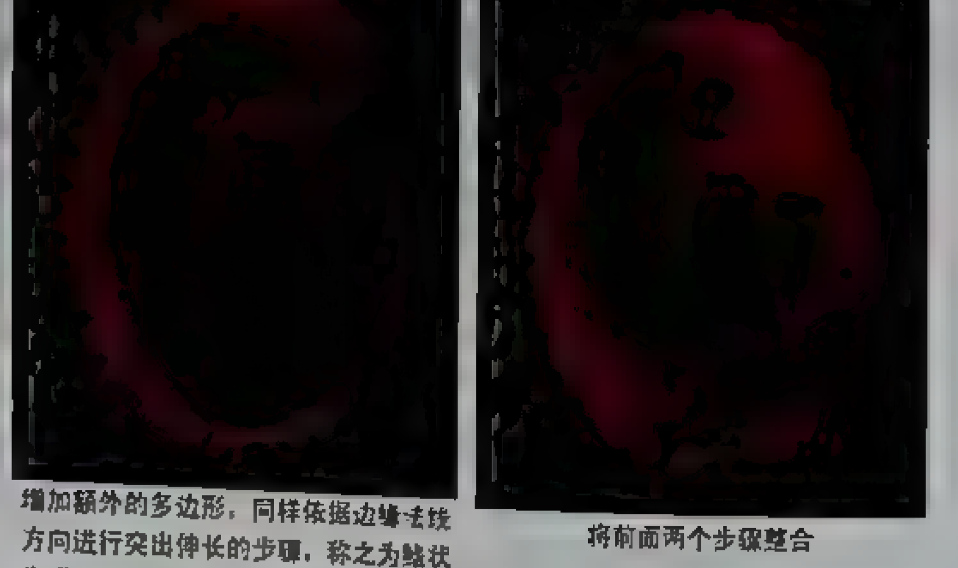
很明显，微软做了极大的升级调整，Vertex Shaders 2.0 相比 1.0 版本，所能接受的最大处理规格更多，并且更复杂与精确。比如在 DirectX 8 体系中，对顶点效果器的编程最大限制指令长度是 128 条，而到了 DirectX 9 中却升级为 256 条。实际上这还可以通过循环回路扩展到最大 1024 条指令。更多的指令数意味着 Radeon 9700 可以在同一周期内处理更多的单顶点光源；更多的矩阵转换；实现更多精彩的效果。

除了顶点效果器的指令长度和常数指令有了较大提升外，2.0 版 Vertex Shader 的另一大特色是增加了流程控制。包括上面提到的循环、跳转、子程序调用这些类似于 C 语言中很基础的流程方式，更具体的还有 ADD、DP3、DP4、EXP 和 FRAC 等等（有兴趣可以参考 ATI 的 HardwareShading_2002_Chapter3-1.pdf 白皮书），这些函数使它看起来更像一颗可以编程的图形芯片。因为在以前的 Vertex Shader 版本中，如果想要将不同纹理与不同的光源混合在一起，就需要单独写一段 Shader 效果器的程序。这意味着每次混合都要调用一段程序代码。而在 Vertex Shader 2.0 中不需要再这样：开发者只需将色彩、方向和光源等自定义值写入子程序中直接调用即可

ATI 演示动物绒毛效果，通过在子程序中写入自定义值即可实现最后的生成效果，其中包括皮肤鳍状形体与绒毛细节纹理

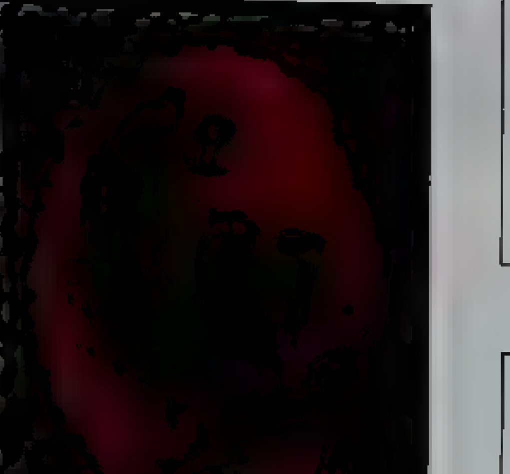
据 ATI 工程师表示，三年前最顶级的显卡完成这样的渲染约需耗时十几个小时，而现在 Radeon 9700 则做到了实时渲染。

NVIDIA 在 GeForce4 Ti 系列加入了两条 Vertex Shader 流水线。这样当 3D 程序在 GF4 Ti 的两个 Vertex Shader 上进行三角形顶点坐标转换时，相较传统的 T&L 能节省大约一半时间，依前文提到“每个顶点转换需要 4 条指令”来运作。

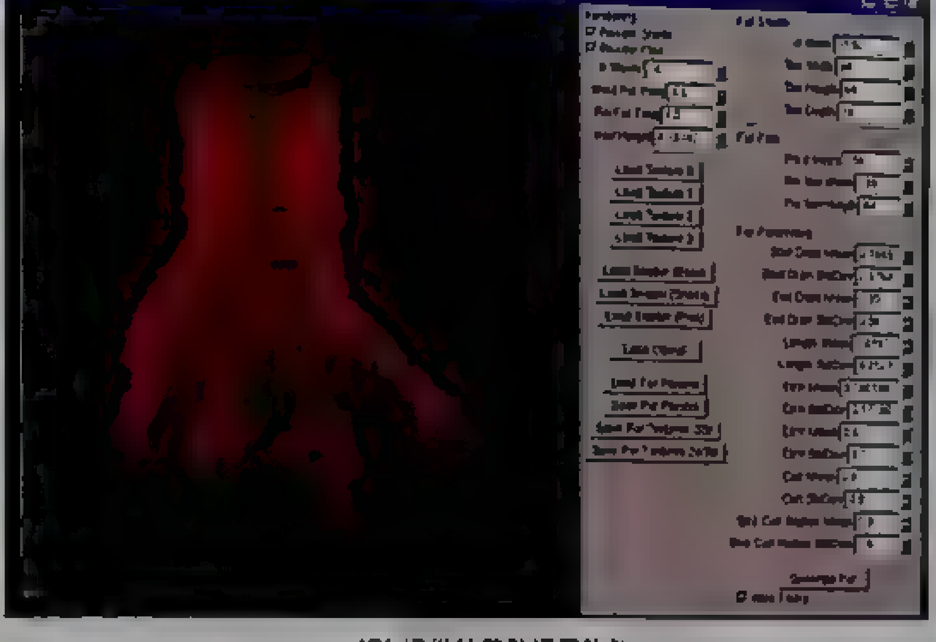


先将正常的多边形依据每条边缘法线的方向进行移动操作，称之为外壳生成。

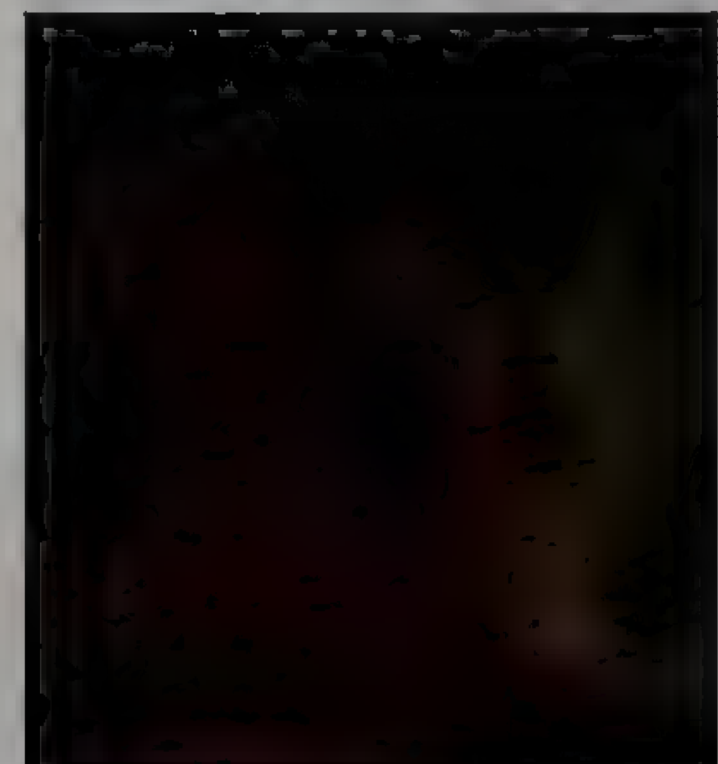
增加额外的多边形，同样依据边缘法线方向进行突出伸长的步骤，称之为鳍状生成。



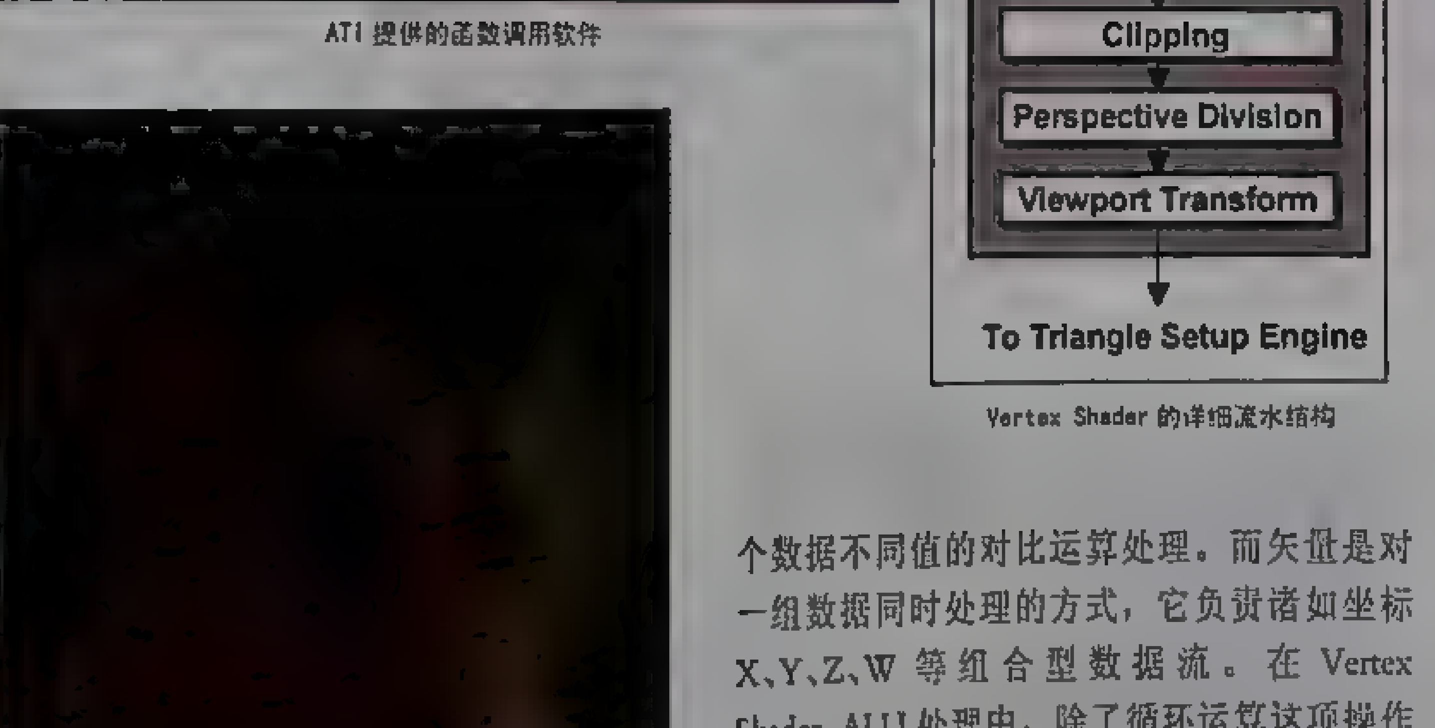
将前面两个步骤整合



ATI 提供的函数调用软件



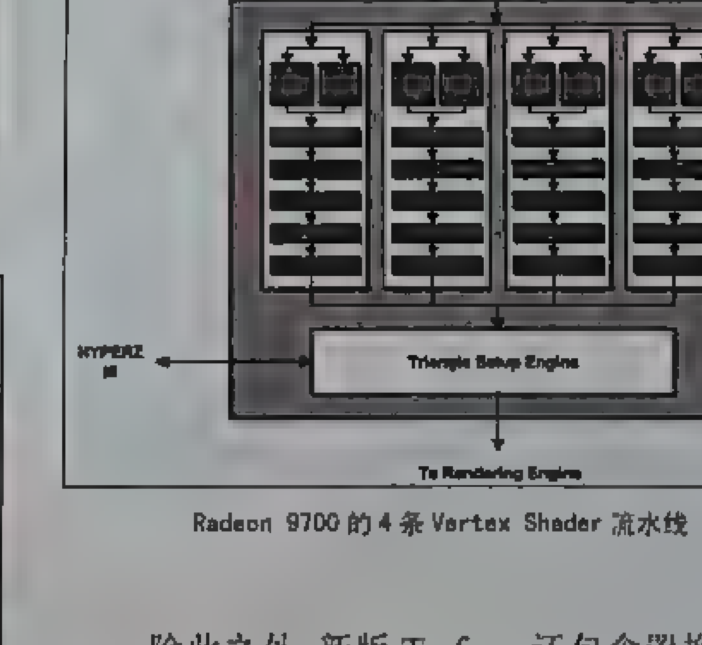
绒毛效果的放大图



Vertex Shader 的详细流水结构

$$[x'\ y'\ z'\ 1]=[x\ y\ z\ 1]\begin{bmatrix}M_{11} & M_{12} & M_{13} & M_{14}\\ M_{21} & M_{22} & M_{23} & M_{24}\\ M_{31} & M_{32} & M_{33} & M_{34}\\ M_{41} & M_{42} & M_{43} & M_{44}\end{bmatrix}$$

三角形生成过程就是顶点坐标转换的乘法运算



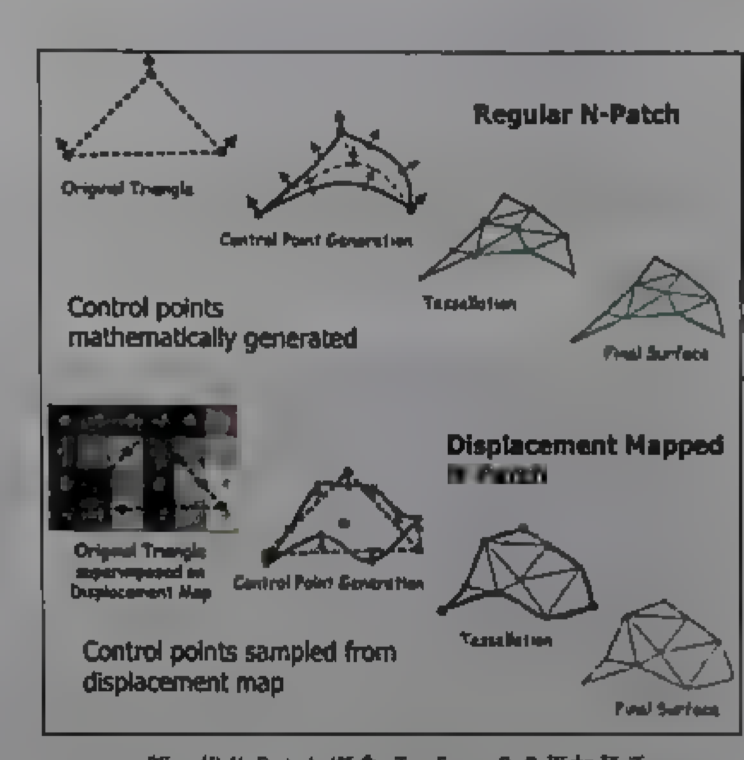
Radeon 9700 的 4 条 Vertex Shader 流水线

现在，ATI 为 Radeon 9700 装备了 4 条 Vertex Shader 流水线，这样只要一个时钟周期就能完成一个三角形顶点位置的转换。这意味着 Radeon 9700 拥有 325M/s 的三角形生成能力。当然这包括了 128 bit 的双精度运算。同样的指标，GeForce4 Ti4600 大约为 136M/s，GeForce3 Ti500 为 60M/s，而 Radeon 8500 则是 68M/s。

Radeon 9700 的每条流水线还包含一个 32 bit 标量处理器与 128 bit 矢量处理器。简单说就是：标量是对数据处理的选择采用逐个数据不同值的对比运算处理。而矢量是对一组数据同时处理的方式，它负责诸如坐标 X、Y、Z、W 等组合型数据流。在 Vertex Shader ALU 处理中，除了循环运算这项操作用标量方式之外，大部分都是矢量处理。

ATI 从 Radeon 8500 开始就力推它们的 N-Patch 特性，虽然这是一项任重而道远的工作，但显然他们对此乐此不疲。DirectX 9 包括了 Truform 2.0，它在操作方法与上一代 Truform 没有太多不同，只是其中的关键操作 Tessellation 棋盘型嵌入上显得更加灵活。之前的 Radeon 8500 限定 Truform 只能采用在固定 8 个等级中进行调整的方案。如果事先设定了 4 级 Truform，那么无论远景或近景都将一律采用 4 级嵌入，这就造成在一些游戏中出现了模型的变形不符合现实的画面出现。一个明显的例子是在游戏《英雄萨姆 2》中，变形的圆形枪体就是这个问题所致。在 Truform 2.0 中将不会再出现这种现象，它会根据 3D 场景的远近自适应该用哪一等级又或不采用嵌入操作。

除此之外，新版 Truform 还包含置换贴图（Displacement Mapping）功能。对此功能之前我们在介绍 Matrox Parhelia 的技术文档中有过相当描述，在此不再重复。但我想提出一个看法是，置换贴图并不真像 Matrox 所说那样，可以完全代替三角形构模法。实际上它很难独立做出精细的立体模型，所以我更偏向 ATI 对置换贴图的定义：能够在 3D 对象与外形表面上提供更多的控制，从特殊种类贴图取样值来进行顶点位置修改，使其视觉效果类似凹凸贴图（Bump Mapping），但又比后者更加逼真细致。



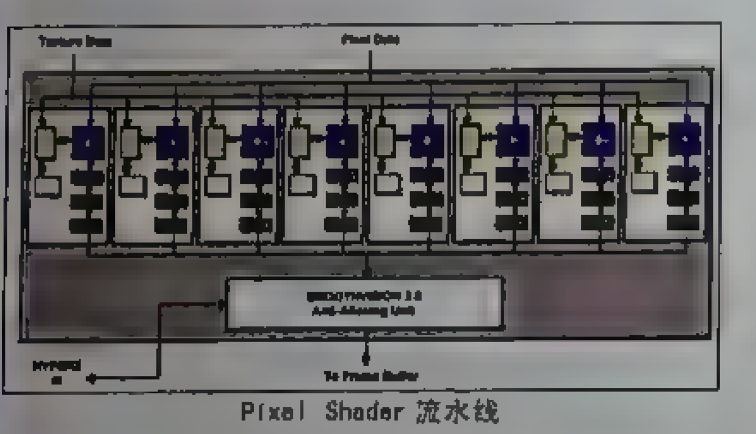
新一代 N-Patch 概念，Truform 2.0 更加灵活



ATI 对置换贴图的用途定义与 Matrox 有些不同

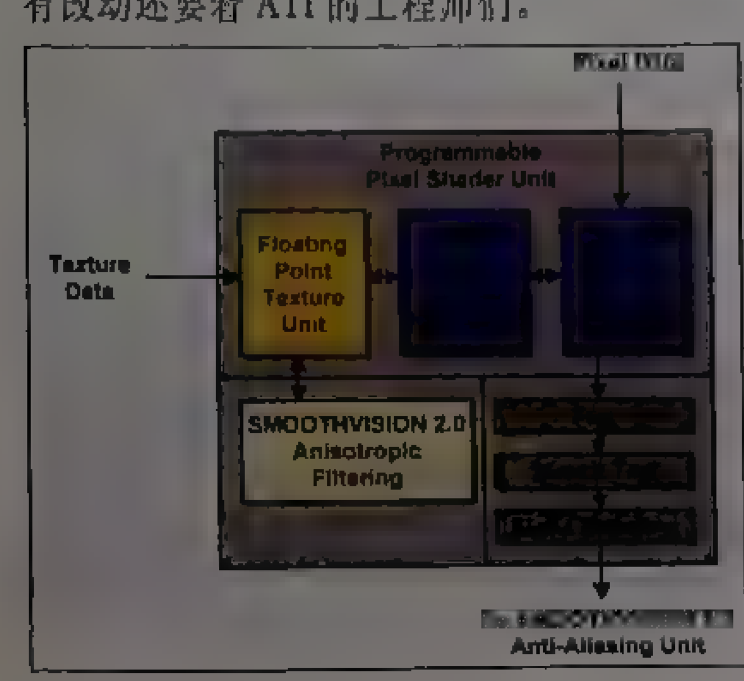
Episode V：一起升级到 2.0 版 Pixel Shader

OK，现在轮到 Radeon 9700 的另一个精髓了——Pixel Shader。很可惜 Pixel Shader 2.0 似乎并没有 Vertex Shader 2.0 进步那么大。它并不支持流程控制，所以对编程人员来说，应用它是件复杂的工作，但对我们最终用户来说却没有什么不同之处。


Pixel Shader 流水线

Radeon 9700 始无前例地整合了 8 条像素流水线，这在半年前还是梦想中的事，现在却成为了事实。每一条流水线只包含 1 个纹理元素渲染器，这样 ATI 的单纹理渲染与多层纹理渲染理论性能是一样的。可能你会对这样的设计在处理多纹理时是否相较当前流行的单流水线双纹理单元性能的提升持有怀疑意见。实际上这样做，在处理多层纹理时的性能提升的确并不明显，但这并不是 ATI 的错，而是受限于当前的存储介质。如果 ATI 再增加一个纹理元素渲染单元，256 bit 的显存位宽将无法满足传输需要，所以装了也是浪费资源。

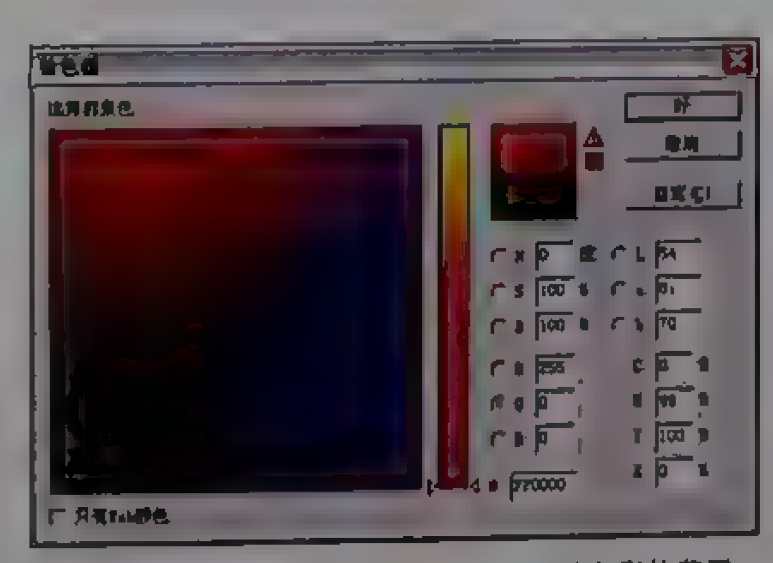
当然我们认为如果再加多一个纹理渲染 TMU 单元，对于核心的空间容量也是一个挑战。所幸 ATI 同样可以通过循环方式进行重复性纹理贴图，这在上代显卡中已被广泛采用，所以并不用太担心单个纹理渲染单元会耗掉你太多的渲染时间。我们认为 ATI 下一步设计代号 R350 的新产品时，如果采用 DDR Ⅱ显存模块，那么将可以考虑加入更多的 TMU 单元，因为那时 R350 应该使用 0.13 微米的工艺生产，当然这只是设想，是否有改动还要看 ATI 的工程师们。



Pixel Shader 渲染详细模块

Pixel Shader 可以对 16 份完全不同的纹理图层各自进行 32 次纹理寻址取样和 64 种色彩操作。其中黄色方块的浮点材质单元通过显存总线读取到不同精度的纹理数据，然后由浮点纹理寻址处理单元在上面搜寻相关纹理地址，完成之后再由最后的浮点色彩处理单元进行渲染。

从 16 bit 过渡到 32 bit 渲染已经有相当长时间了，但业界著名的 3D 领袖们似乎并没有急着将渲染色深进一步提高。这显然不符合玩家们对游戏图像无尽追求的本意。在新一代显卡中最先由 Matrox 提出 10 bit 的渲染概念，当然 Matrox 的新产品 Parhelia 采用了一些折中方式来实现高于传统 32 bit 的渲染方式。众如周知，在 32 bit 渲染中，除去 8 bit 的 Alpha 渲染后，仅有 24 bit 通道来表现颜色。24 bit 通道大约为 16 777 216 种颜色，我们之前所能做的就是尽量在这合计约 16.8M 的范畴中调整色彩。然而再往下细分的话，RGB（红、绿、蓝）每个通道可以分到的大约是 8 bit 精度，也就是大约在 0~255 间进行色彩调整。所以图形工作人员常抱怨无法得到十分纯正的白或黑。这在一些高精度图形软件中，部分信息失真及错误的显示都有可能是由此而引起的。


PhotoShop 等图形软件都受限于 0~255 种色彩的范围

而 Parhelia 则大幅度砍掉 Alpha 通道所占用的精度，降为 2 bit，接着它提升每一个 RGB 通道为 10bit 的 bppc。这样虽然总和仍是 32bit，并符合目前标准的 32bit 帧缓存储，但实际再通过 10 bit 的 RAMDAC 还原后，效果的确比标准 32bit 要真实得多，因为这个时候它的通道可以达到 0~1023。但 Parhelia 这样处理是以牺牲 Alpha 通道来实现的，这在有些时候会让你的游戏在烟雾或满是硝烟的场面中不那么真实，甚至会出现颗粒感很强的情况，又或者你会发现游戏对透明介质表现力不足，因为此时 Alpha 通道只有 2 bit 了。连 id Software 的招牌人物 John Carmark 都表示，Parhelia 的 2 bit Alpha 可能不够《DOOM III》使用，而 ATI 的 Radeon 9700 或 NVIDIA 的 NV30 这些个 128 bit 渲染的显卡才是《DOOM III》的最佳选择。当然那个时候 32bit 的帧缓可能不够用了。

在电脑的计算中，通常我们都要涉及到浮点运算。简单解释浮点运算，实际就是在计算小数点位置。我们将小数达到 32 位的运算称为单精度浮点运算；如果达到 64 位、128 位甚至更高，那么就属于双精度运算。如果一个仅为 16 bit 的浮点运算可以表示的数值范围为 0.0000000000000001~10 000 000 000 000 000 的话，那么 32 bit 浮点运算所能表达的数字值就更大得惊人了。难道这样的单通道色彩信息表现能力还不足以渲染出你所需要的各种颜色吗？ATI 的 Radeon 9700 就做到了这样的精度运算。

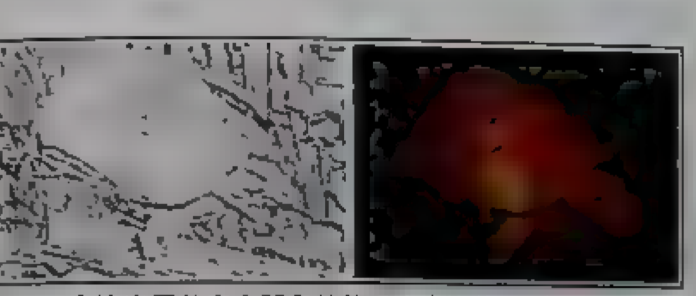


车的左边采用传统 8 bit 通道渲染画面，右边则是 16 bit 通道渲染的画面。可以看到右边明显比左边干净，少了许多杂色

在光源与反射效果上，16 bit 或更高精度的渲染更占优势。但从目前 ATI 公布的资料看，似乎并不是真的 128 bit 渲染，而是 96 bit。那么也就是 RGBA 各分配 24 bit 信息通道。至于为什么不是 32 bit 每通道的分配，我们不得而知。另一方面，Radeon 9700 的帧缓存可以支持 128 bit 格式，这是为了存储方便。可惜的是，受限于 10 bit RAMDAC，也许 96 bit 渲染最终也不能完全无损地还原到显示器上。同时，目前也只有 DirectX 9 才支持 128 bit 帧缓存储，OpenGL 还没有升级支持。但要知道，如果真有一天出现了 128 bit 渲染的游戏，那目前的显存带宽都将再次受到严重挑战——它需要的带宽是 32 bit 格式存储的 4 条。也许那时我们又将回到 30fps 就觉得满足的时代。所以目前就算应用到 128 bit 浮点精度的渲染应该还仅限于芯片内，之后会有一些抖动操作去除一些信息才能最后以 32 bit 格式存放于帧缓存之中。具体情况还有待 DirectX 9 正式发布及支持高于 8 bit 通道渲染的游戏发布之后再能清楚。



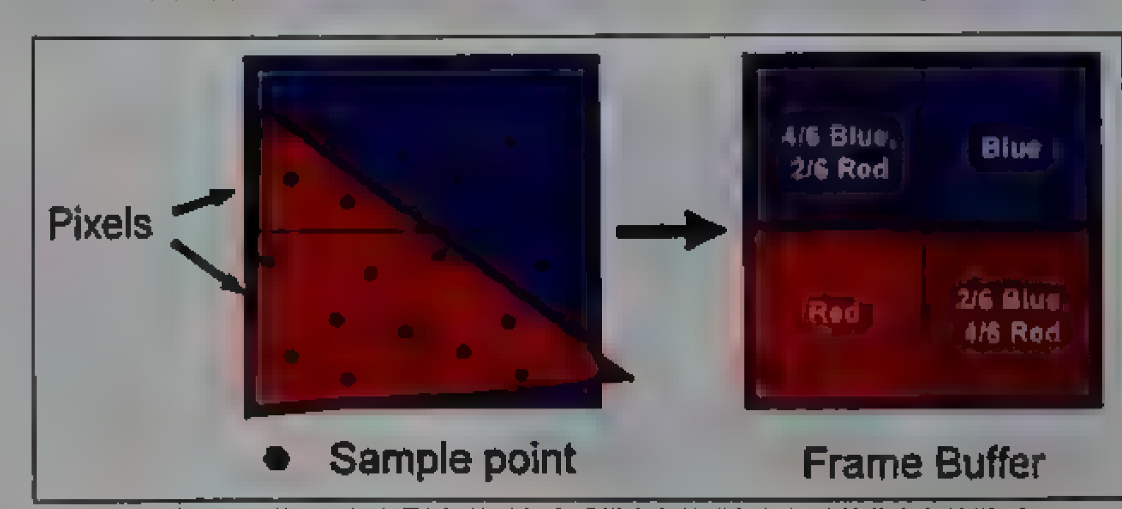
另外，Pixel Shader 还可以实现多目标信息输出。这在上一代中每一次只能输出一次的目标信息，现在可以 4 个一起来。对于一些多纹理游戏而言，这个技术进步非常重要，比如实时实现描边滤镜等特效。另外它也支持双阴影模板的硬件加速。


一次输出两种完全不同的纹理及光源效果，未来的游戏画面会更加动人

Episode VI：全新的 SmoothVision 2.0

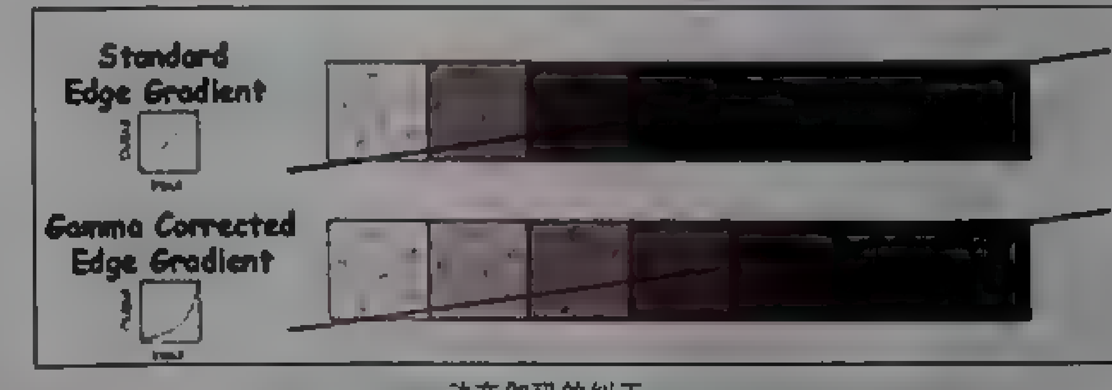
ATI 在上代产品 Radeon 8500 中，设计的 FSAA 全屏抗锯齿与 Anisotropic Filtering 各向异性过滤一直为人所批评。玩家和游戏设计人员的不满包括 Radeon 8500 的 FSAA 实际上只是暴力式的 OGSS 取样。而 Anisotropic Filtering 各向异性过滤只在双线过滤下起作用，如果开启三线过滤再同时打开各向异性过滤，那么三线过滤会自动降为双线过滤。

那么 SmoothVision 2.0 会有什么进步呢？首先我们还是来看看它的 FSAA 技术。在 FSAA 的世界里有两种主要概念：Super Sampling 超采样与 Multi Sampling 多采样。前者通常需要在后台进行高于屏幕显示分辨率很多的分辨率，或将同一帧画面渲染数次之后再进行子像素采样，可以是 OGSS 或 RGSS 方式。但目前越来越少人用这种方法进行 FSAA 处理，原因很简单，太消耗性能与显存带宽。那么 Multi Sampling 怎么样呢？它将同一帧画面只渲染一次，但分别存储于多个帧缓区内，进行各自混合子像素操作。常用的方法除了 OGMS 与 RGMS 外还有 PJMS（一种子像素采样位置不固定，但可自行编程定义位置的方法），虽然 Multi Sampling 要比 Super Sampling 快很多，但它无法正常的抗锯齿渲染 Alpha 通道的非多边形画面，比如植物的叶子。造成这种现象的原因是 Multi Sampling 只能识别一帧画面中的前景与后景两种显而易见的画面，而对于 Alpha 通道这样夹在半中间的信息很难识别，这可能是由于这种采样方法的通道表现能力不足所引起的。



采样点的安放位置。如有需要，就对每个采样点色值进行加权计算并存入帧缓，它能以每个像素中各种色值所占比例的方式进行存储

现在 Radeon 9700 可以修正这个问题。它的 FSAA 采样分为了 2×、4×和 6×。这些指标所表示的是在每一个像素块中所安放的采样点数量。采样点越多，收集到的像素参考颜色信息就越多，最后的效果也越好。这样的设计同时存在于 Super Sampling 与 Multi Sampling 中（没错，Radeon 9700 中包含 Super Sampling，两种 FSAA 的关系就像现在 ATI 驱动中的[Quality]与[Performance]设定一样）。Radeon 9700 在 Super Sampling 情况下，会将像素颜色值的采样点归类。比如 A 像素内拥有 1~6 个采样点，这些采样点最终都取到同样的一个色值，Radeon 9700 不会 6 次存储同一个色值以确定这个像素，而是干脆只存储一次这些色值的赋值即可。这样的方法被证实在大量游戏中都十分有效。因为每个 3D 物体或场景中颜色过滤都不是完全突变的。



动态伽玛的纠正

在 Multi Sampling 中，由于存在两种"场"——前后景，所以实际上它要比 Super Sampling 多做一项 Z-Buffer 景深坐标对比，以确定哪些属于前景哪些场属于背景。而 Radeon 9700 在这部分对比时引入了 ATI 引以为豪的 Hyper-Z Ⅲ概念，可以对需要对比的 Z-Buffer 数据进行 2:1 或 4:1 压缩，这看起来使它的性能又进一步得到提升。

SmoothVision 的另一项改进之处，在于它们设计了一个专利的伽玛纠正（Gamma Correction）技术。这是一项在显示非线性响应特征中被广泛使用的技术。换句话说，如果你传递一个数值为 2 的亮度信息至显示器，那么最终这个像素并不会显示出相当于两个"1"的亮度，这时就需要由伽码曲线做一些纠正。目前大部分游戏都提供亮度响应设定，但 ATI 却将这项技术整合进 FSAA 中。也就是说，它可以自动平滑一些闪烁的多边形边缘，能使色彩过渡看起来更自然。



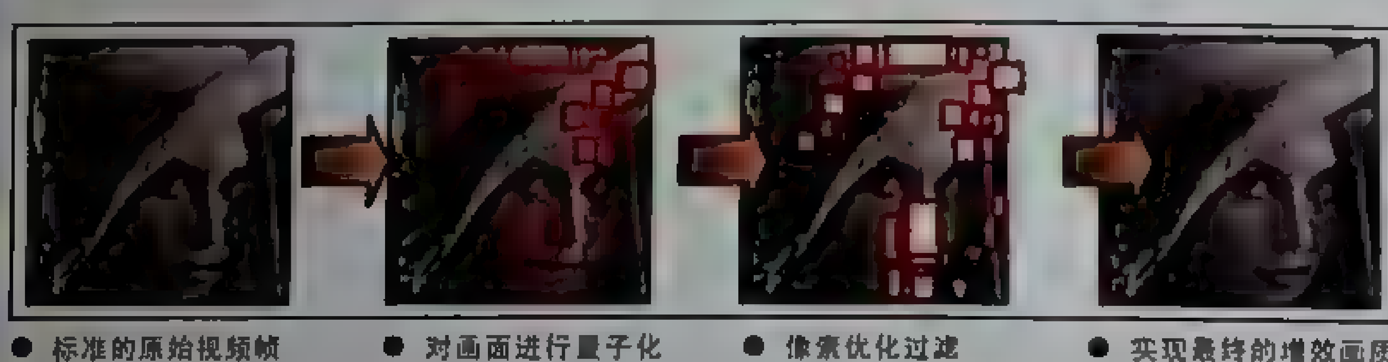
SmoothVision 2.0 的效果

最后要提的是，Radeon 9700 终于改正了在各项异性过滤下只能开启双线性过滤的问题，现在我们又可以用三线性过滤配合各项异性纹理过滤以得到更正确的场景材质细节。

Episode Ⅵ：新一代 VideoShader 技术

在 Radeon 9700 中，ATI 还提出了一套 FullStream 技术。这项技术实际上还被加入了 Radeon 9000 产品中，但很可惜就目前为止我们对它所知甚少。ATI 只告诉我们，它利用 Pixel Shader 来加速完成，能对画面杂讯进行过滤还原，而且在播放视频流时，除传统的 Bob 和 Weave 反交错技术之外，还有一套全新的动态可编程自适应反交错技术，称之为增强型的动态反交错。甚至还可以实现一些视频画面的过滤编织效果，比如模糊、压纹和描边等——要知道这些都是实时完成的。

VideoShader 的核心技术 FullStream 流程运作。



● 标准的原始视频帧　● 对画面进行量子化的画面分析　● 像素优化过滤　● 实现最终的增效画质

FullStream 目前需要与 RealOne 等第三方软件商合作才能发挥出效用，通过使用 Radeon 9700 光盘附带的特别版 RealOne，可以发现它确实能改善流媒体播放效果。

Episode Ⅶ：更进一步的 Hyper-Z Ⅲ

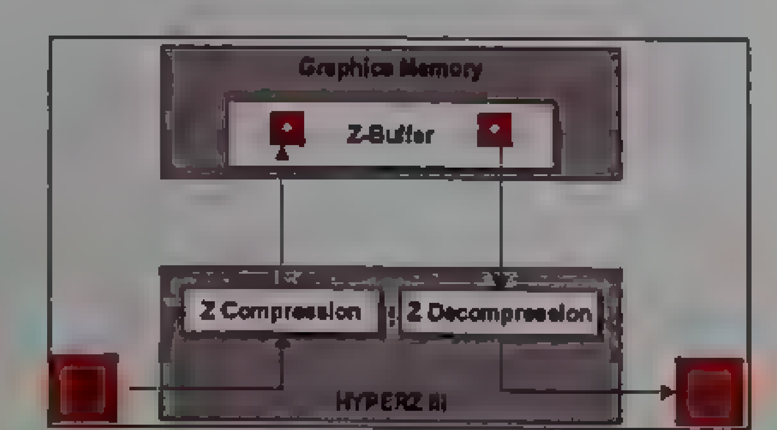
自从第一代 Radeon 256 发布 Hyper-Z 技术开始，ATI 就在每代显卡中都加入这项节省显存带宽的技术。可以这么说，每一代都相较上一代有相当进步，但还算不得跨越性进步。

Hyper-Z Ⅲ仍包含 3 项功能：Hierarchical Z、Fast-Z Clean、Z Compression。

Hierarchical Z：我们介绍过，它是通过在芯片内部对 Z-Buffer 先进行金字塔式的分级，再进行比较，得出一些较方便进行对比的初级数据。然后进行传统的 Z-Buffer 寻址。具体说，在 Hierarchical Z 中，它先将屏幕全像素以 8×8 分为基本像素块；然后以两个像素为准，在其中分为 2×2 标准的 16 个像素块；然后在每个 2×2 的像素块中取最大的一个 Z 轴数据。这样每个原先全屏像素块中的最大 Z 轴数据都取出后，再放在一起形成一个新的像素块，比到最后将每一组的终值进行对比。如果该项 Z 轴值比较大，就表示离玩家视角较远，可以不必再做重复渲染，如果有疑问就再进行下一级数据对比。在 Radeon 8500 中，标准像素块是 4×4 像素，而 Radeon 9700 中则升级为 2×2 像素，更小也更精确。

Fast-Z Clean：据说比一般 Z-Buffer Clean 清除快 64 倍，因为它需要写入的清除资料要少得多。

Z Compression：有效的 Z 轴数据压缩和解压缩，对 Pixel Shader 中的 FSAA 操作特别有帮助。



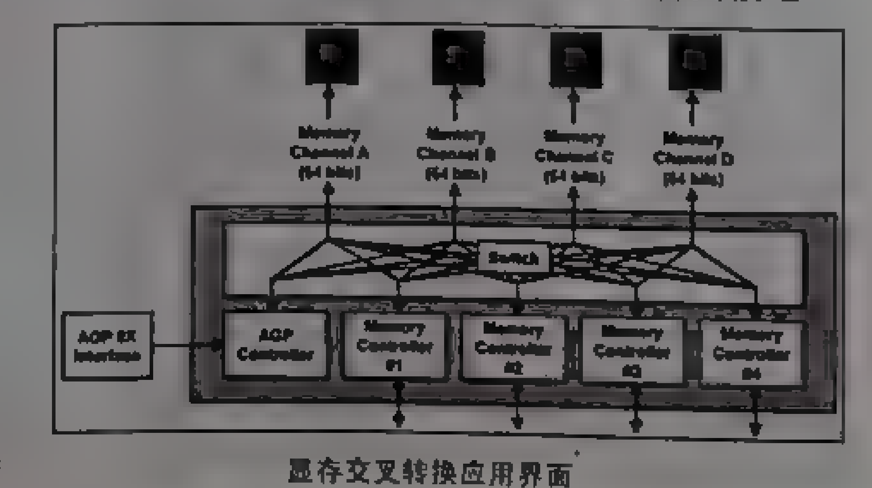
Episode Ⅸ：256 bit 显存总线与 AGP 8×

ATI 为 Radeon 9700 带来了 AGP 8×与 256 bit 的新总线传输及显存位宽界面。如果以每个顶点至少需要传输 7KB 数据量来看，从系统通过 AGP 总线传输到显卡芯片上的通道也不过才 1 GB/s 而已。但如果在 3D 应用中，顶点数据超过百万或更多数量，那么 AGP 总线将受到严峻挑战。虽然 AGP 8×的到来能为显卡总线稍缓解一些压力，但我不认为这能解决根本问题，因为顶点数据量随 Vertex Shader 的普及将来越来越庞大。

ATI 所设计的 Radeon 9700 拥有 256 bit 的总线位宽，这在上文已经提及过。再搭配 310 MHz 的显存频率，最后我们可以得到接近 20 GB/s 的显存带宽。这在现在来看无疑是最高的一款显卡。更有意思的是，ATI 也采用了类似 NVIDIA 的交叉式内存控制器，同样也设计了 4 个内存控制器界面。平时它们将 256 bit 分成 4 个 64bit 通道进行传输，碰到大量数据时再自行合并。在较为细碎的 3D 游戏场境中，这要比一条独立的 256 bit 通道有用得多。

AGP 1X – 0.25 GB/sec
AGP 2X – 0.5 GB/sec
AGP 4X – 1.0 GB/sec
AGP 8X – 2.0 GB/sec

AGP 总线对比



显存交叉转换应用界面

（待续）

Intel 最终放弃 RAMBUS

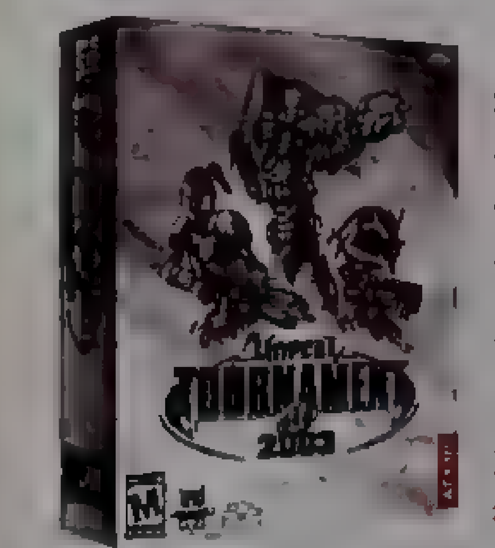
Intel 终于决定放弃 RAMBUS，尽管该架构具有更高性能。Intel 官员日前承认他们将放弃对 RAMBUS 的 RDRAM 在 PC 和工作站市场的支持，转而采用 DDR SDRAM。

分析家认为这一举动意味着该公司和 RAMBUS 的伙伴关系行将结束。此前 Intel 一直支持 RDRAM 成为下一代 PC 内存标准。

在今年 2 月传出的产品规划显示，Intel 未来服务器芯片组将支持 RDRAM，但并未得到官方确认。而此次 IDF 论坛 Intel 高层正式承认桌面和工作站产品将不再支持 RDRAM 芯片组产品。

Intel 桌面平台部副总裁兼执行董事 Bill Siu 说，所有新芯片组都只支持 DDR。内存产品规划显示，850 芯片组至 2005 年仍将支持 RDRAM，但不再推出后续产品。850 将在一个月后升级支持最新的 1066 MHz RDRAM。但未来不再支持 1200/1300 MHz RDDRAM。

新硬件杀手《虚幻竞技场 2003》进入倒计时



《虚幻竞技场 2003》的制作公司 Infogrames 在日前发给国外网站的一封电子邮件中表示：年度 FPS 大作《Unreal Tournament 2003》已确定最终发布日期，而且注明"Final Releasedate"字样。目前得到的情况显示，欧洲方面会在 9 月 27 日上市，售价未透露，只标注为 x9 99 欧元。另外美国在线购物网站"亚玛逊"也把该游戏上架，公开售价 44 99 美元，日期为 9 月 25 日，比欧洲稍早。

官方近日放出了《虚幻竞技场 2003》的试玩版，提供 4 张地图和全部武器，包括两张 DM（死亡竞赛）、1 张 CTF（夺旗模式）和 1 张 Bombing Run 地图。文件为 97.7 MB。您可以从 http://www.unrealtournament2003.com/?demo_links 下载。注意，务必先安装 DirectX 8.1。

SONY 推出 PS2 联机适配器，PS3 野心十足

日本媒体巨擘 SONY 在美国的游戏产品部门日前推出用于 PS2 游戏机的联网适配器，售价 39 99 美元。此举为其与微软 XBOX 和任天堂 GameCube 间即将展开的在线游戏市场争夺战，投下第一封战帖。

该适配器使 PS2 可以通过拨号或宽带上网，搭配 13 款支持网络联机的游戏一同推出。SONY 希望年底前该适配器销量能达到 40 万套，相较于全球逾 1 100 万台的 PS2 销量，这一目标并不高。

另外，SONY 最近表示，正在考虑将 PS3 做成具有操作系统倾向的游戏机。据称，该公司将在 2005 年推出 PS3，与其说它是硬件系统，还不如说是一个操作系统。SONY 将不只是做硬件，而是一个能够跑游戏软件的装有操作系统的家电产品。

PS3 游戏主机所使用的 CPU Cell 将在 2005 年推出，这是 SONY、IBM 和东芝 3 个公司 4 年合作的成果。它将使高速互联网进入家电领域成为可能，这些网络应用包括高清晰度电影传输。SONY 官方对如何将 Cell 处理器和 PS3 直接联系没有做更多表态，因此 Cell 将以何种方式集成到游戏机暂时还不清楚。

微软 XBOX：价格降，成本也降

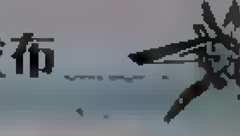


软件巨擘微软月前发表了一款为 XBOX 游戏主机开发的新视讯芯片，目的在于降低主机成本。总部在加州的 Focus Enhancements Inc.公司表示，已经为 XBOX 开发了一款处理电视视频讯号的新芯片。

Focus 执行副总裁汉弥尔顿对路透社记者表示：这款芯片是为了帮助微软获得更多竞争优势而设计的。XBOX 在电视游戏器市场的竞争对手主要是 SONY 的 PS2 和任天堂的 GameCube。

汉弥尔顿指出，这款芯片比微软目前采用的芯片"便宜数美元"。它的功能是将游戏机内的图形加速芯片的视讯转换为可以在电视上播放的格式。他还说，新芯片将搭配新主板，而不是微软目前所采用的主板。汉弥尔顿进一步明确，新主板与芯片都是微软为降低主机硬件成本的一部份努力。

AMD：新处理器推迟半年发布



对于众多喜爱 AMD 物美价廉 CPU 的热心用户而言，这则消息是个再大不过的打击了。根据 Amdzone.com 网站的报道，AMD 新一代 CPU，ClawHammer 和 Barton 已经全部被延迟到明年推出。

从去年年底到今年上半年，AMD 官方发展蓝图一直都显示 Barton 处理器会在今年第三季度推出，而 ClawHammer 处理器在第四季度推出。而且 AMD 一直还对此充满信心。但今天 AMD 公布了最新发展蓝图，Barton 处理器被延迟到 2003 年第一季度发布，而 ClawHammer 的推出日期未定，可能是 2003 年上半年。

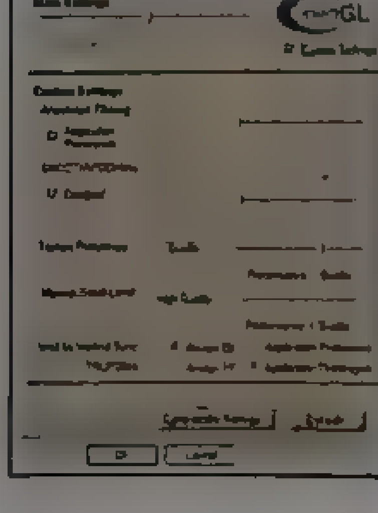
ATI 发布新版"催化剂"驱动



ATI 9 月初发布 2 3 版 Catalyst（催化剂）系列驱动及配套的控制面板组件。此版驱动全面支持 Radeon 9700，并修正了前代驱动的一些错误，游戏中的性能提升很多，建议 Radeon 系列的用户下载使用。

性能改进：

- 《NHL 2002》中性能提升 10~20%
- 《英雄萨姆 2》中性能提升 8~12%
- 《NASCAR 2002》中性能提升 8%
- Radeon 9700 的 Vertex Shader 性能



提升 20%,《3D Mark 2001SE》测试得分提升 3~5%

新的特性:

- Truform 可以在控制面板调节
- 支持 DVI 交替转换模式
- 为 Radeon 7000 和 Radeon 7200 提供了 AA 和 AF 控制面板
- 添加输出颜色控制功能
- 改进 Gamma 控制

错误修正:

- 修正详细信息栏中 Subsystem ID 显示错误
- 修正 Windows XP 下 Spider Solitaire 的问题
- 修正 Mozillz Browser 中的错误
- 修正使用 LCD 显示器,1024×768@32 bpp 色深时不能正常显示的错误
- 修正 Radeon 9700 控制面板设置 AF 的 Quality(质量)/Performance (性能)选项的位置偏差问题



id 宣布《DOOM Ⅲ》将推出 XBOX 版本



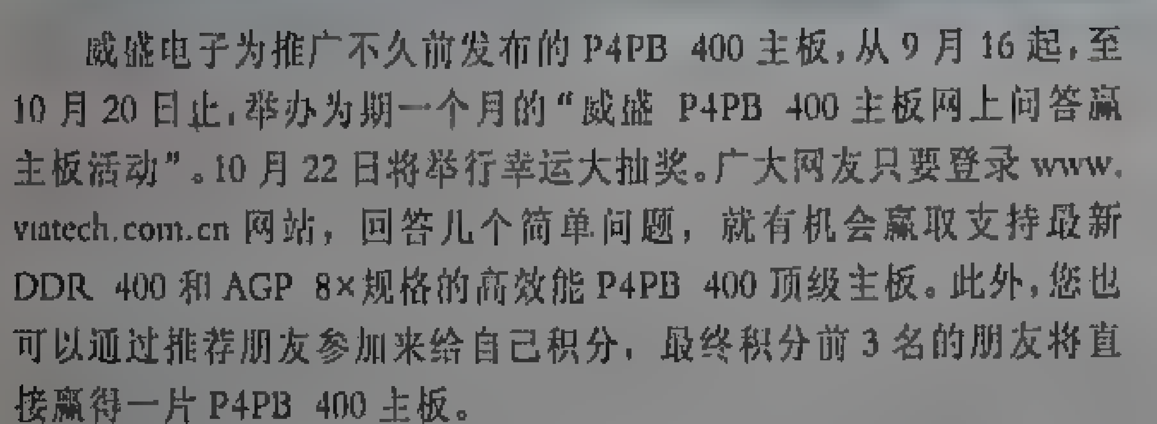
根据来自官方的确切消息,id 首席程序师 John Carmack 在月前举行的 QuakeCon 大会上宣布《DOOM Ⅲ》将要推出 XBOX 版本,这对正陷入次世代游戏机大战泥淖的微软而言,无疑是棵救命稻草。

这次 John Carmack 宣布要推出《DOOM Ⅲ》的 XBOX 版可以说大快人心。它充分肯定了微软游戏主机在硬件上的优势。在此次 QuakeCon 大会上,id 公司展示了可玩版本《DOOM Ⅲ》。John Carmack 还表示,在明年 E3 大展时,玩家就可以玩到《DOOM Ⅲ》了。

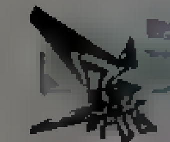


网上问答,赢取威盛主板

威盛电子为推广不久前发布的 P4PB 400 主板,从 9 月 16 起,至 10 月 20 日止,举办为期一个月的"威盛 P4PB 400 主板网上问答赢主板活动"。10 月 22 日将举行幸运大抽奖。广大网友只要登录 www.viatech.com.cn 网站,回答几个简单问题,就有机会赢取支持最新 DDR 400 和 AGP 8×规格的高效能 P4PB 400 顶级主板。此外,您也可以通过推荐朋友参加来给自己积分,最终积分前 3 名的朋友将直接赢得一片 P4PB 400 主板。



威盛为本活动提供 10 片 P4PB 400 主板作抽奖奖品,其中 7 片从参加活动的网友中随机抽取,每人一片。另外 3 片奖给推荐最多朋友来参与活动的前 3 名网友。





NVIDIA 推出 Detonator 40 驱动

8 月 29 日,NVIDIA 为其台式机、笔记本及工作站系列图形处理器推出统一的 NVIDIA Detonator 40 驱动程序。该系列驱动可以增强图形处理功能,让用户比以往任何时候都更加有效地控制自己的操作环境。

Detonator 40 是 NVIDIA 著名的统一驱动架构家族成员,同时是该公司所有图形和多媒体产品的基础所在,用户可以从 http://www.nvidia.com/drivers 下载到它。新 Detonator 40 的功能包括:

- nView 2.0,提高多屏显示技术效率,提供必要工具以控制用户接入并查看应用方式
- NV Rotate,让图像在目前的高级纯平显示器上旋转
- NV Keystone,在平面显示器上实现实时图像纠错
- 让一般及专业应用性能提高 25%。



方正杯《重返德军总部》大赛圆满结束

矽统科技联合方正电脑,在全国三大城市开展的"Xabre 挑战视觉极限——方正杯《重返德军总部》游戏大赛"日前圆满结束。

此次大赛的成功举办不仅得到竞技类游戏玩家的欢迎,矽统与方正电脑也借此近一步展开了家用电脑市场的合作。本次所有比赛用机全部采用矽统 Xabre 400 家用游戏显卡,代表目前矽统在多媒体显示核心技术上的最高水准。Xabre 400 不仅提供业界领先的 AGP 8×,而且完整支持 DirectX 8.1 版,成为《重返德军总部》这类最新 3D 游戏产品的上佳平台。



厚重知识的轻盈之美



近日,金山与中国大百科全书出版社联合推出基于《中国大百科全书(简明版)》的软件产品,实现了大百科在电脑上的使用。

大百科简明版以《中国大百科全书》为基础,删除各卷中重复、交叉、过专和过偏的条目,归并散见在各卷中,从不同角度阐述的同一主题条目。增补《中国大百科全书》欠缺的知识总论、国家、能源、材料、信息、旅游、民俗、服饰、烹饪和家政等方面内容,补入《中国大百科全书》问世后出现的新知识。

金山在获得大百科简明版版权后,投入大量技术及编辑精英,将 3 1 万个条目,计 2 000 余万字资料及 1 1 万幅插图和表格实现了软件查询检索,完成了这部《中国大百科全书(简明)·金山词霸版》。

该光盘采用高压缩存储,一张盘等于一个小型图书馆,31 000 万个条目排列清晰,详尽程度超乎想像。



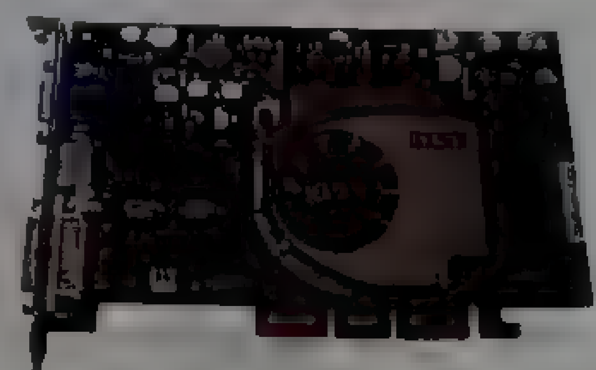


高贵品质,平易价格

艾尔莎公司全面秉承 NVIDIA 公版要求设计的 GeForce4 Ti4200 显卡——影雷者 525 大量上市。近日为回馈玩家更将 64 MB 版本降价到 1 499 元。

影雷者采用艾尔莎贯用的黑色 PCB,散热风扇和 NVIDIA 公板品质相同。散热器鳍片经冷锻工艺成型,决非一般铝合金散热器能比拟。稳压供电模块采用优质电容及带屏蔽罩的扼流线圈,确保工作稳定。

和一般 GF4 Ti 显卡相比,影雷者 525 的 DVI 输出信号由板载 Silicon Image 公司的 DVI 编码芯片提供。视频输出编码芯片选用 CONEXANT 的 CX25871,可提供最大 1027×768 像素的输出分辨率。如果您有摄像头或 DV,那么板卡上的 Philips 7108E 视频解码芯片一定能给你很大帮助。



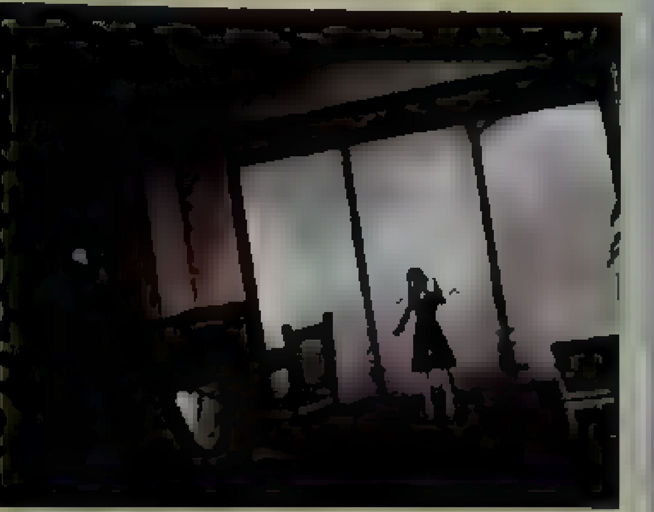
除了驱动光盘外,艾尔莎还赠送完整版《虚幻竞技场》、正版《WinDVD》和《Power Director 2.0SE》视频编辑软件。■

NEWS 暴雪:打击作弊不留情!

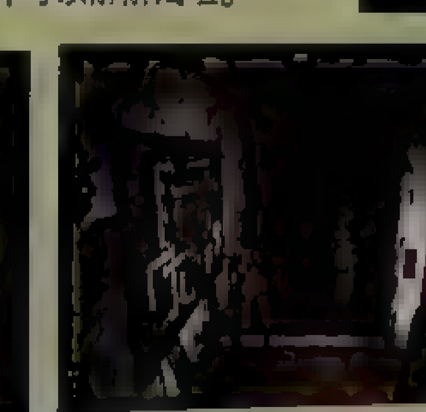
近日,暴雪在其官方网站上发表了一份声明,宣布在他们对抗作弊和黑客的行动中,已经封杀了近 2 万个因为在《魔兽争霸Ⅲ》战网中使用了地图全开作弊软件的玩家的帐号,他们在战网排行榜上的成绩也将被删除,其 CD-KEY 也将被禁止使用达两周之久。不仅如此,暴雪还重申,被惩罚过的玩家如果再犯的话,暴雪将永久性免除他们登陆战网的权利,并同时强调了战网公平性和平衡性对《魔兽争霸Ⅲ》的重要性,提醒玩家如果在战网上怀疑或发现有人作弊的话,及时加以举报(hacks@blizzard.com)。

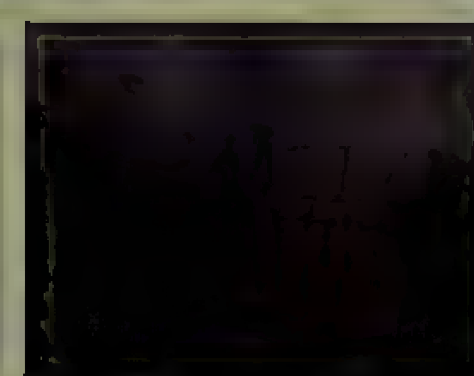
另据报道,"魔兽"战网首位 1500 胜的高手已于日前诞生,这就是从测试版开始就是《魔兽争霸Ⅲ》忠实拥护者的 Crazy Jim,他得到了暴雪特别颁发的"死亡之翼"战网图标。据说 Crazy Jim 目前在一对一的排行榜中一直名列前十名之列,并在三对三、四对四等各类比赛中都曾登上过第一的宝座,是名符其实的"魔兽"高手。

NEWS "寂静岭"推出 PC 版



PS2 上大名鼎鼎的动作冒险游戏《寂静岭Ⅱ》(Silent Hill 2)自然就不用多费口舌介绍了,其营造的恐怖气氛可谓登峰造极,甚至令一些玩家根本不敢在深夜独自玩耍,由此可见一斑。自从 KONAMI 宣布将把这款游戏移植到 PC 平台后,电脑玩家便时刻关注着这项工作的进展。虽然目前还不知道何时能够正式与玩家见面,但 KONAMI 总算公布了一批 PC 版《寂静岭Ⅱ》的游戏画面,喜好此道的玩家或许可以解解渴啦。





NEWS QuakeCon2002 精彩一瞥

8 月 15 日,举世瞩目的 QuakeCon2002 大赛正式开幕了!其官方网站(http://www.quakecon.org/)开始不断发布消息和现场图片,有兴趣的玩家不妨登陆该网站了解详情。



著名的 John Carmack 正在演讲

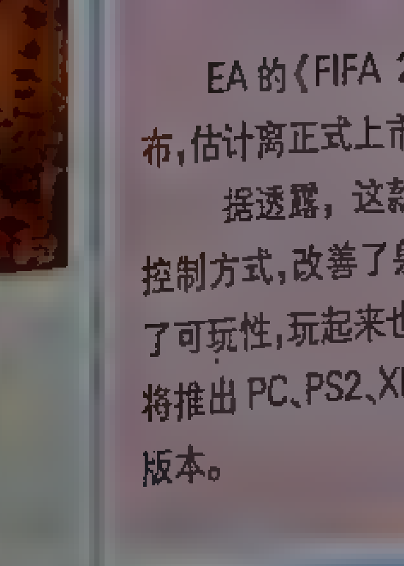
气势磅礴的比赛现场

认真观战的玩家

堆积如山的比赛用设备

NEWS《神话时代》即将出炉

作为一款由"帝国时代"系列游戏原班人马制作的即时策略大作,《神话时代》自动工之日起就备受玩家关注,曾一度被认为是《帝国时代Ⅲ》。我们目前还不能确定这款游戏是否可以再创"神话",但超越"帝国时代"是肯定的了,也许从制作公司 9 月 9 日刚刚发布的这几张新图里,玩家就可以发现些闪光点。





NEWS《FIFA 2003》开战在即



EA 的《FIFA 2003》最近又有大量新图公布,估计离正式上市不远了。

据透露,这款游戏改善了 AI 设计和足球控制方式,改善了射门、运球等特性,因此提高了可玩性,玩起来也更真实。同时,这款游戏也将推出 PC、PS2、XBOX、NGC、PS、GBA 等多个版本。

NEWS "极品飞车"再次开赛

在让无数"极飞"迷们苦等了 n 年之后,EA 终于发布了"极品飞车"最新作品《极品飞车·热力追踪Ⅱ》(Need For Speed.Hot Pursuit 2)的最新图片,并宣布将于 9 月正式推出,这真是一个大快人心的消息啊

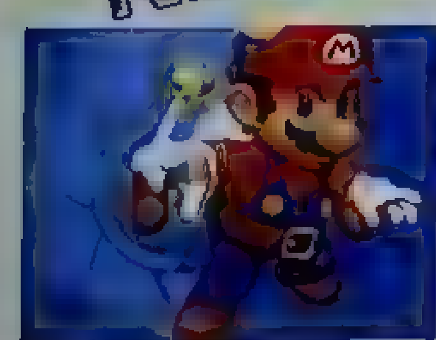


《侠盗猎车手》再次出击

Rockstar日前公布，对于预定在10月29日推出的PS2动作游戏《侠盗猎车手.罪恶都市》(Grand Theft Auto: Vice City)，他们估计将销售出400万套以上。

据悉，GTA系列的上一部《侠盗猎车手Ⅲ》自去年10月正式推出以来，PS2和PC版的累计销量已经突破700万套，销售额高达3亿5千万美元！正是在此基础上，Rockstar为这款《罪恶都市》的PS2版定下了400万套的目标。

马里奥阳光照亮任天堂



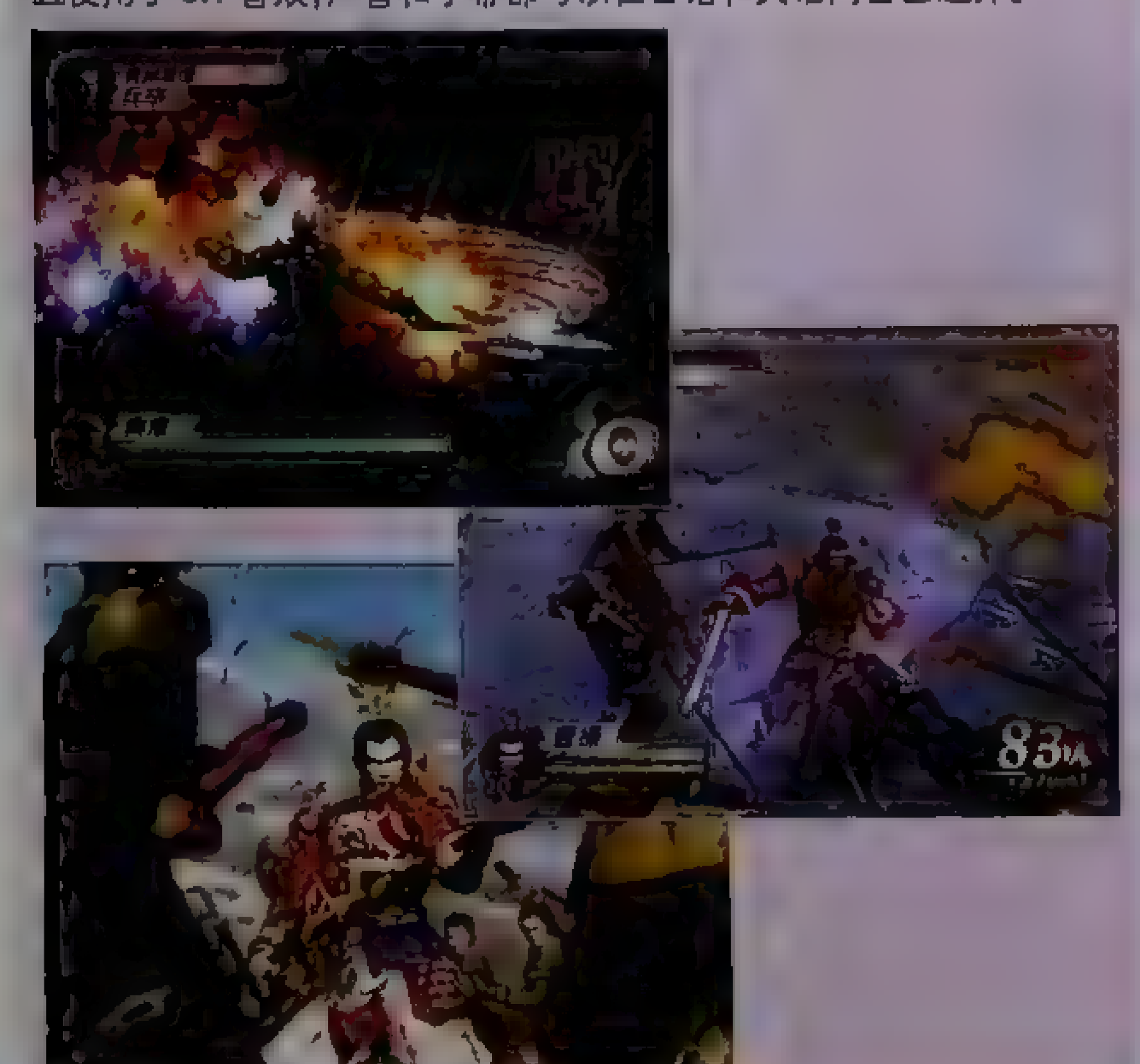
据透露，任天堂的NGC版《超级阳光马里奥》自8月26日于北美正式推出以来，短短10天内就售出了35万套，而在日本本土，这款游戏也已售出了超过80万套。不仅如此，GameCube主机的销量也因此激增，销量增长竟达50%以上，直逼家用主机霸主PS2的销量，同时把微软的XBOX远远地甩在了后面。

由于这款游戏属于长卖型产品，因此任天堂对这款游戏再创销售佳绩充满了信心。

《真三国无双Ⅱ》推出XBOX版

日本光荣日前宣布，XBOX版《真三国无双Ⅱ》已决定于9月26日推出，售价6800日元。

据悉，PS2版的《真三国无双Ⅱ》曾以其出色的动作性和游戏性取得了玩家的一致好评，而这个XBOX版本更是新增了不少原创内容，最让人激动的是在无双模式中加入了比"难"更恐怖的"超难"难度选择，看来只有超级"变态"玩家才能爽在其中了。此外，由于XBOX内置有硬盘，因此读盘时间会大大缩短，而且存档数目也增加到了99个，并且使用了5.1音效，声音和字幕都可以在日语和英语间自由选择。



"寂静岭"不甘寂寞

据KONAMI的游戏制作人透露，PS2版的《寂静岭Ⅲ》将于明年春季推出。

据悉，这款著名动作冒险游戏"寂静岭"系列的最新作品将比前两代加入更多的动作元素，而实际上前两部足以故事情节、人物心理刻画和恐怖气氛的营造见长的，并且也是最为玩家称道的地方，这款融入了更多动作成份的第三部肯定会与前两部有很大的不同，这种改变是否成功现在还很难下结论。



SONY否认PS3将于2005年上市

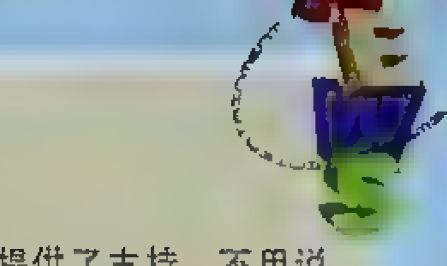
不久前，英国路透社曾报道SCEI将于2005年推出PS2的后续机种，即PS3，并称其性能将是PS2的1000倍。日前，SCEI公开表示"虽然正在进行后续机种的研究工作，但目前并没有决定任何事"，并指责路透社的这则报道毫无根据。但SCEI的推广部部长福永宪一还是表示："我们所想的并不只是硬件机能，我们希望它是一台安装有操作系统、能执行游戏及其他多种功能的民用机体。"

据悉，目前SCEI正和IBM、东芝共同进行一项芯片开发计划——Cell，并预定2005年春天完成，但SONY目前并未明确表示会将Cell用于PS2后续机种，因此PS3到底何时能够出世还很难说。

《生与死Ⅱ》"裸体案"再起风波

去年11月，TEMCO就其PS2格斗游戏《生与死Ⅱ》的存档数据被金手指生产商WEST SIDE进行修改并出售，使得玩家可以在游戏中看到《生与死Ⅱ》女主角的裸体形象一事上诉至东京地方法院。今年8月30，这一案件终于有了结果——TECMO被判胜诉，被告WEST SIDE则被判侵权并将支付200万日元做为赔偿。

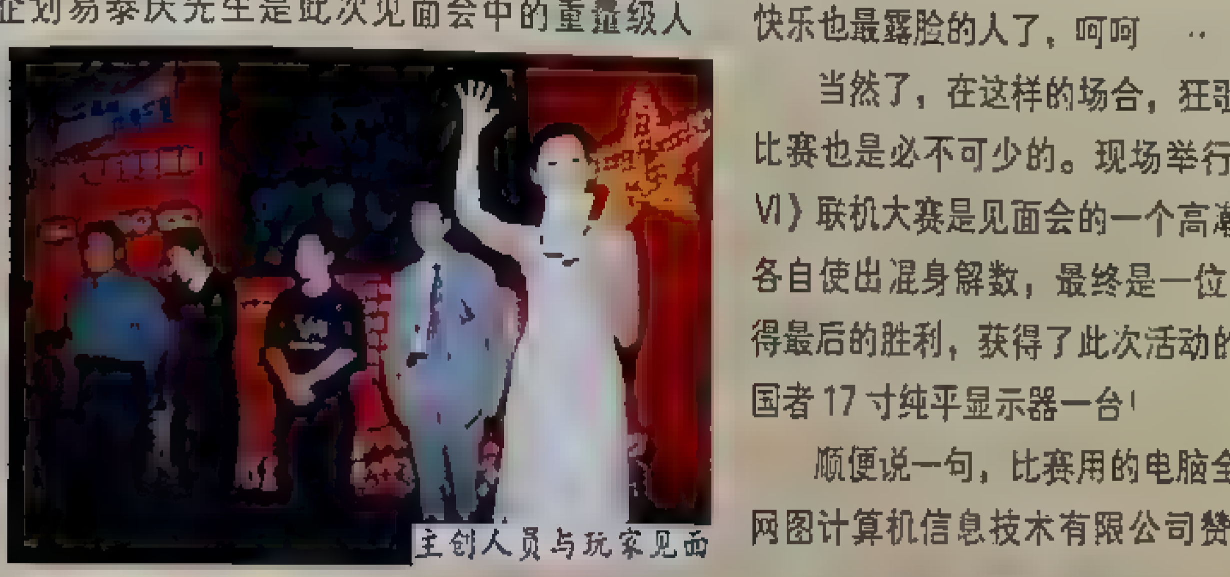
但事情并没有就此结束，WEST SIDE公开表示对此判决不服，并将再度向东京高等法院提出上诉。虽然WEST SIDE承认自己的行为可能会对原开发小组的人格权造成侵犯，但并不承认侵犯到了TECMO的著作权。WEST SIDE辩称"使用者基于个人娱乐目的所进行的修改变更，并未侵害到同一性保持权，同样，向使用者提供以娱乐目的为主而进行修改的修改工具，也应该并未侵害到同一性保持权。"WEST SIDE同时指出，这些裸体角色并非由该公司制作，而是本来就存在于TEMCO公司制作的游戏光碟里的，并对TECMO将这些资料放置在光盘中的目的表示置疑。



寰宇之星玩家见面会一瞥

8月28日下午，北京寰宇之星软件有限公司在北京凯莱大酒店三层运动餐厅隆重举行了"风暴精神·动感无限"寰宇之星八级风暴玩家见面会。见面会原定2点整开始，但从1点开始就不断有大批玩家涌入会场，在2点钟活动正式开始时，已有近400名玩家到达现场，场面极为热烈。

北京寰宇之星总经理傅士华先生、风雷时代副总经理刘晔先生、大宇软星科技总经理姚壮宪先生，以及为此次活动专程从台湾赶来的奥汀科技资深企划华大卫先生和宇峻科技资深企划易泰庆先生是此次见面会中的重量级人物，在这里，玩家们终于有机会与心目中的偶像们一起交流和沟通。

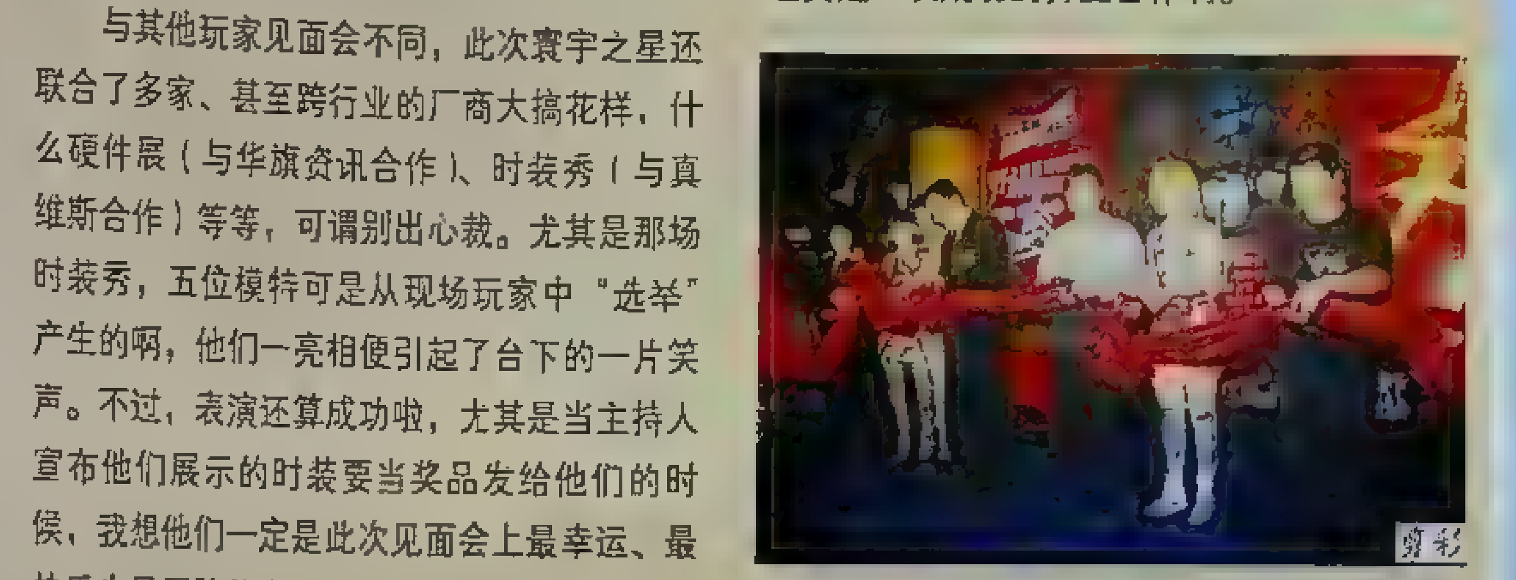


主创人员与玩家见面

与其他玩家见面会不同，此次寰宇之星还联合了多家、甚至跨行业的厂商大搞花样，什么硬件展（与华旗资讯合作）、时装秀（与真维斯合作）等等，可谓别出心裁。尤其是那场时装秀，五位模特可是从现场玩家中"选举"产生的啊，他们一亮相便引起了台下的一片笑声。不过，表演还算成功啦，尤其是当主持人宣布他们展示的时装要当奖品发给他们的时候，我想他们一定是此次见面会上最幸运、最快乐也最露脸的人了，呵呵……

当然了，在这样的场合，狂歌劲舞和游戏比赛也是必不可少的。现场举行的《大富翁Ⅵ》联机大赛是见面会的一个高潮，参赛玩家各自使出浑身解数，最终是一位漂亮MM赢得最后的胜利，获得了此次活动的大奖——爱国者17寸纯平显示器一台！

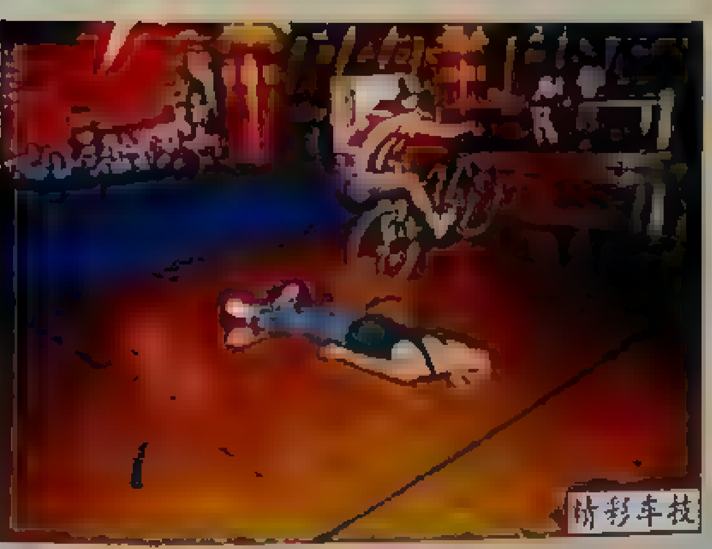
顺便说一句，比赛用的电脑全部是由北京网图计算机信息技术有限公司赞助的，据说EPSON也对此次活动提供了支持，不用说，这真是一次成功的异业合作啊。



剪彩



时装秀



精彩车技



现场游戏比赛



开场劲舞

《实话实说》论游戏

9月13日，中央电视台《实话实说》节目组织了一场关于"游戏"的专题研讨，主题是如何拯救一名深陷游戏而难以自拔的学生，研讨会就如何使游戏寓教于乐、避免玩物丧志这一议题展开了大讨论，娱动工场总经理——纪峥、青少年心理学家——卜卫女士、网络专家——汤雪梅以及人大附中高材生——陈一元等应邀出席了此次研讨活动。纪峥以自己的游戏经历展现了自己的游戏人生，在场的人全都听得津津有味，而卜卫女士也以多年的研究证明——家庭、教育和环境才是一个人成长的主因，玩游戏的人和不玩游戏的人在智商和情商方面并无显著差异，陈一元则结合自身经验谈了如何使游戏促进学习……台下的听众也踊跃发言，研讨会取得了圆满成功。

对此次研讨的发起人——娱动工场的王博来说，此次活动能够顺利进行真是让他感慨万千。据透露，他早在四个月前就向中央电视台《实话实说》节目组递交了一份有关游戏话题的策划书，主题初拟为"寓教于乐！还是玩物丧志?"《实话实说》的策划人员对这个命题可谓精益求精，历经四个月漫长的筹备，才最终确定了研讨主题——如何拯救一位深陷游戏而难以自拔的高中学生……

或许你也想为那位同学支上一招，或许你也想摆正游戏在自己生活中的位置，那你不妨关注一下这期《实话实说》节目。因为，如何以游戏促进自己的人生，这才是中央电视台《实话实说》带给我们的真正启示。



娱动工场总经理纪峥与《实话实说》新任主持和晶。

NEWS 新Ⅲ轩Ⅳ首卖直击

8月24日上午9点整，位于北京中关村黄金地段的海龙电子广场上人头攒动，一片如火如荼的景象，广大玩家期待已久的《新绝代双骄Ⅲ》和《轩辕剑Ⅳ》两款游戏的首卖活动即将在这里举行

9点20分，热卖活动正式开始。不出所料，早早就来此排队的玩家们全都是冲着限量发售的《新绝代双骄Ⅲ》和《轩辕剑Ⅳ》豪华版而来。不出30分钟，寰宇之星带来的40套《新绝代双骄Ⅲ》和40套《轩辕剑Ⅳ》豪华版已经被抢购一空！当工作人员宣布两款游戏的豪华版已经全部售完时，排在后面的玩家们几乎晕倒

面对现场那么多没有买到豪华版的玩家，微服到场巡查的寰宇之星总经理傅士华先生当即指示工作人员火速返回公司，将原先准备留给内部职工的最后各20套豪华版全部拉到首卖现场！刚才还无限失望的玩家们此时又开始欢呼雀跃了

也许意识到豪华版并不是那么容易买到的，从10点半开始，更多的玩家开始选择普通版作为购买对象。与抢购豪华版的疯狂场景相比，购买普通版的玩家们就要相对平静许多了，毕竟普通版是没有限量的嘛！

下午1点10分，最后一批豪华版终于运抵现场，不一会儿便被玩家们抢购一空。这时，工作人员宣布现场最后一套《轩辕剑Ⅳ》豪华版将以拍卖的形式卖出，底价100元，以每次5元的价格往上竞拍！顿时，现场再次沸腾起来。最后，一位来自北京某大学的玩家以165元的价格拿到了这款值得珍藏的《轩辕剑Ⅳ》豪华版。

下午4点40分，一天的首卖终于结束了。据工作人员透露，这一天总共卖出了200多套《轩辕剑Ⅳ》和《新绝代双骄Ⅲ》，其中豪华版各60套，这实在是一个令人振奋的成绩啊！同时也说明了好产品的吸引力！



这位老兄以70元拍得轩辕剑

漂亮MM为玩家献舞

幸运玩家上台领奖

等待首卖开始的玩家排起了长队

主持人在向现场观众做游戏介绍

惊险车技表演

豪华版到手啦！

NEWS 中国游戏脚本征集大奖赛开幕

中国游戏史上第一次完全面向基层游戏制作爱好者的大规模脚本征集活动——2002年度中国游戏脚本征集大赛——于9月15日正式拉开帷幕。

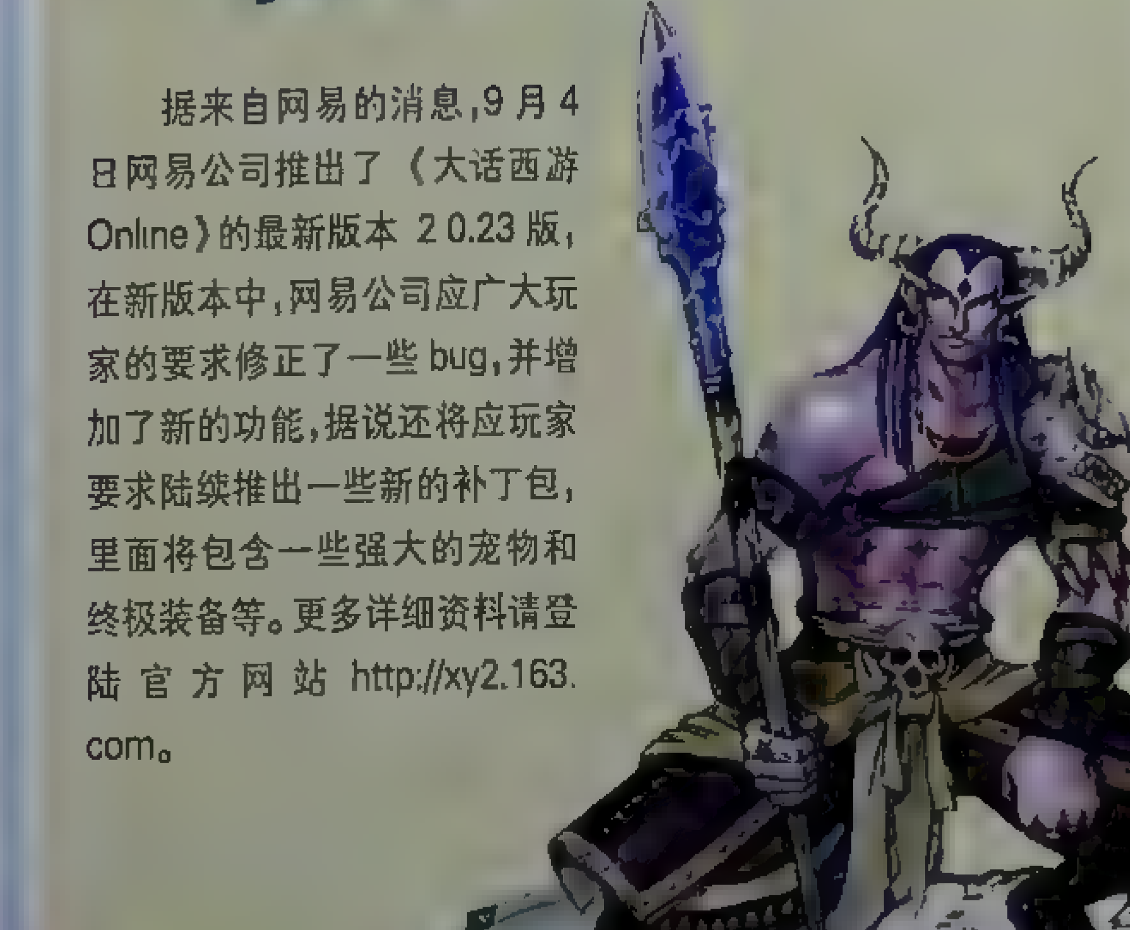
此次大赛由新浪网与韩国游戏开发院共同举办，主旨是为广大有志于专业游戏制作的人士提供一个尽情发挥和展示个人创意与专业素质的机会，大赛最终评选出的获奖者不仅可以获得高额奖金与稿费，其作品还有机会被韩国游戏公司选中，成为正式的开发项目。

据悉，此次大赛将分三个阶段进行：9月15日至10月15日，参赛者可以进行准备、创作；10月15日至11月30日，参赛者按照大赛规定格式把个人作品提交到新浪网游戏频道；随后，赛事组织者将把征集到的游戏脚本进行翻译，并同时送呈中、韩两个专家评委会进行评选。在综合各种评选意见后，将于12月下旬公布最后的评奖结果，并于12月28日在北京举行颁奖大会。

详情请查阅新浪游戏“中国游戏脚本征集大赛专区”（http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zhonghan/）。

NEWS “大话”又升级啦

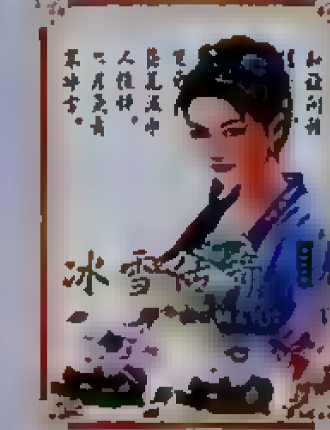
据来自网易的消息，9月4日网易公司推出了《大话西游Online》的最新版本2.0.23版，在新版本中，网易公司应广大玩家的要求修正了一些bug，并增加了新的功能，据说还将应玩家要求陆续推出一些新的补丁包，里面将包含一些强大的宠物和终极装备等。更多详细资料请登陆官方网站 http://xy2.163.com。



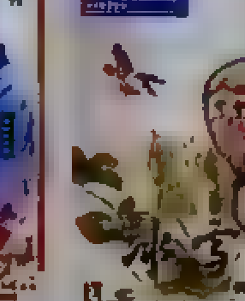
NEWS “冰雪”之争出变故 鹰翔反诉雷神

8月中旬，两款“不同”的《冰雪传奇》相继面市，一款是恒星互动出品的，售价48元，另一款则是世纪雷神出品的，售价29元，两款游戏内容完全一样，就连包装都相差无几。谁是正版，谁是盗版呢？一时之间，玩家们都糊涂了……

就在大家还在云里雾里的时候，8月16日，《冰雪传奇》的“娘家人”创意鹰翔发布了一则公开声明——“各出版社、发行商、代理商及个人用户请注意：本公司日前已经终止与北京世纪雷神公司就《冰雪传奇》软件产品的经销代理协议，北京世纪雷神公司不再是本公司《冰雪传奇》软件产品的代理商，任何与北京世纪雷神公司就《冰雪传奇》发生的经济往来与我公司无关。”



恒星互动版



世纪雷神版

而此前，创意鹰翔已就此产品与世纪雷神签了合同，世纪雷神也已在各大媒体投入大量资金进行宣传，当然不肯就此罢休，于是将创意鹰翔告上了法庭。至于为何会出现如此变故，创意鹰翔的声明仍旧不能让人们搞清事情的来龙去脉。

9月5日上午，记者有幸应邀旁听了在北京市海淀区人民法院举行的此案庭审。本以为可以就此真相大白，没想到短短20分钟之后法官就宣布休庭，因为创意鹰翔反诉世纪雷神侵权！按法律规定当然要给世纪雷神一定的应诉期，15天之后才能再审！

这时，我发现事情更加复杂了，因为除诉讼双方及恒星互动外，创意鹰翔在反诉状中又拉上了台湾的英宝格公司，因为世纪雷神《冰雪传奇》包装的封面设计及游戏小说的权版归英宝格所有。创意鹰翔称世纪雷神此举已经严重影响了两家公司的合作。而此时，又传出恒星互动准备就侵权一事向世纪雷神讨个说法……

就在我回到编辑部的当天下午，我又收到了世纪雷神发来的一封《致媒体、广大经销商及所有世纪雷神合作伙伴的公开信》，文中理所当然地对创意鹰翔的反诉进行了驳斥，并对事件进行了“澄清”……

其实开发商和代理商的合作关系就像是一场婚姻，需要彼此忠诚。当然，志趣不合时是可以“离婚”的，这在业内也屡见不鲜，纯属正常现象，但“婚外恋”就麻烦了，事情有可能越搞越复杂，并很有可能演变成悲剧。退一步讲，如果双方能够先“离婚”再论“婚嫁”，事情就不会搞得这么复杂了。当然，这只是以一个旁观者的角度来看，毕竟“离婚”或“婚外恋”的原因是多种多样的，可能是一方的，也可能是双方的，至于内因，我们目前还不得而知，但一切的对错都将在法官终审的判决书中澄清。

我们将继续关注此案，并进行更为详细的报道，敬请读者关注。

WCG北京区预选赛圆满结束 NEWS

由三星和网图公司赞助、中视主办的WCG北京区预选赛于9月15日结束，近600名选手参加了比赛，是所有赛区中参赛人数最多的。比赛中涌现出了许多黑马战队和游戏高手，让现场观众频频跌破眼镜，比如“星际”的老牌玩家Ayalyc在第一轮就出局，而CS比赛中有四支外地黑马队杀入八强，其中来自天津名不见经传的=ADE=更取得了第二名的好成绩。

9月27日，WCG全国总决赛将在北京进行，届时比赛活动将更加精彩！

WCG北京区预选赛排行榜

名　次	FIFA项目	CS项目	星际项目
第一名	陈迪 ID:Cndi	北京eF战队	何克 ID:=GP=HK
第二名	陈明 ID:William	天津ADE战队	曾庆国 ID:Angel
第三名	陈炜 ID:Satan	北京dEVIL(VIP)战队	黄申 ID:Reuental

NEWS 联志邀你做“大脑保健操”

作为欧洲知名的益智休闲软件开发和发行公司，Magnussoft推出了大量优秀的益智游戏，联志软件现已和Magnussoft鉴定协议，正式成为其在亚洲地区的总代理。

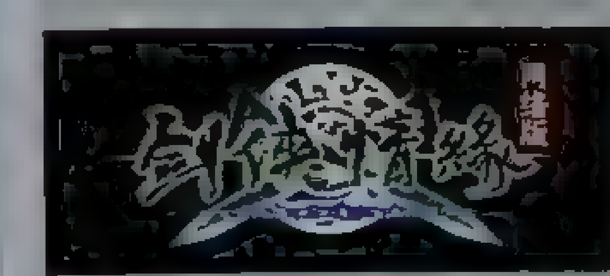
据悉，Magnussoft将和联志软件联手进行软件的汉化工作，以保证汉化质量。联志软件计划陆续推出200款经典休闲益智游戏，在全国范围内掀起休闲益智游戏风暴，让广大玩家尝试最新的“大脑保健操”，领略来自德国的益智休闲游戏的迷人魅力！

NEWS 怡采科技联手网图网城

近日，怡采科技和网图网城建立了良好的长期合作关系，并将独家发行一种VIP卡，持有此卡的人可以到位于安定门外安华里504号的网图计算机公司（网图网城）领取一台个人电脑，网图网城会根据卡片的级别来确定这台电脑的使用期限（从1个月到半年不等）。此次合作是一个崭新的开端——游戏厂商和网吧已经开始了密切的合作，在软件销售、流行趋势和最终用户之间建立了接合的桥梁，可以说这是一个里程碑式的创新！

详情请关注怡采科技官方网站 www.echoicetech.com。

NEWS “剑侠”网络版完成在即



日前，金山公司宣布《剑侠情缘网络版》的地图场景、客户端、记费系统等已基本设计完成，产品完成度已达80%，准备在9月底进行内部测试，10月底进行公开测试。

此外，为保证《剑侠情缘网络版》研发的顺利进行，西山居通过慎重考虑，已把研发接近尾声的《中关村启示录Ⅱ》推迟到了明年暑期上市。其实早在2000年初西山居就已经着手网络游戏研发了，正是由于网络游戏的研发难度不小，西山居才决定集中研发人员，全力进行《剑侠情缘网络版》的制作。据说西山居的全体研发人员从8月份起就已经没有周末休息了。

网上近访天晴数码

那天 Racer 正在电脑上玩超级马里奥，忽的眼前白光一闪，正在空中闪转腾挪的马里奥突然出现瞬间停顿，继而一头栽进了"火坑"。shit，又忘了关 QQ！于是扫兴地关上游戏窗口，打算大骂那位让我不幸"牺牲"的访客一顿。不想是却是个陌生人，认证窗口里显示"天晴数码，☆e 代天娇"，哈哈，原来是游戏公司的，当然不能拒之不理了，于是通过认证，聊了起来。

原来天晴数码就是网络游戏《幻灵游侠》的制作公司，只是 Racer 对网络游戏了解甚少，对制作公司就更一无所知了。☆e 代天娇于是不失时机的问"是否有兴趣采访一下"，职责所在，Racer 当然不能推脱。于是通过☆e 代天娇的介绍，我与《幻灵游侠》的项目负责人、天晴数码游戏主程序陈宏展先生聊了起来——

问：您好，能首先介绍一下天晴数码的情况吗？

答 天晴数码正式成立于 2001 年 2 月，也就是网络游戏刚刚进驻中国市场的时期。成立初期整个开发团队只有 20 多人，现在已有开发成员 60 余人（其中半数以上都有数年游戏开发经验），办公地点位于中国福建省福州市。成立之初，天晴数码即把目标定为进入世界优秀网络游戏厂商行列，凭借高素质的制作队伍、尖端的开发技术、先进的设备，为广大游戏玩家奉献优秀的游戏作品。

2001 年 10 月 1 日，第一款游戏作品网络 RPG——《幻灵游侠》开始内部测试。

2002 年 1 月 1 日，《幻灵游侠》开始公开测试。

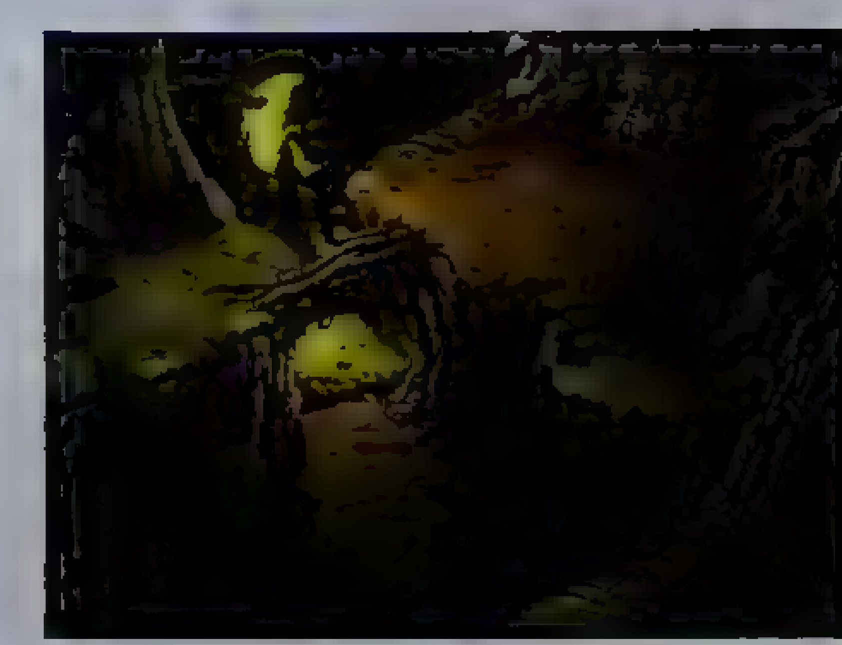
2002 年 3 月 18 日，《幻灵游侠》正式上市。

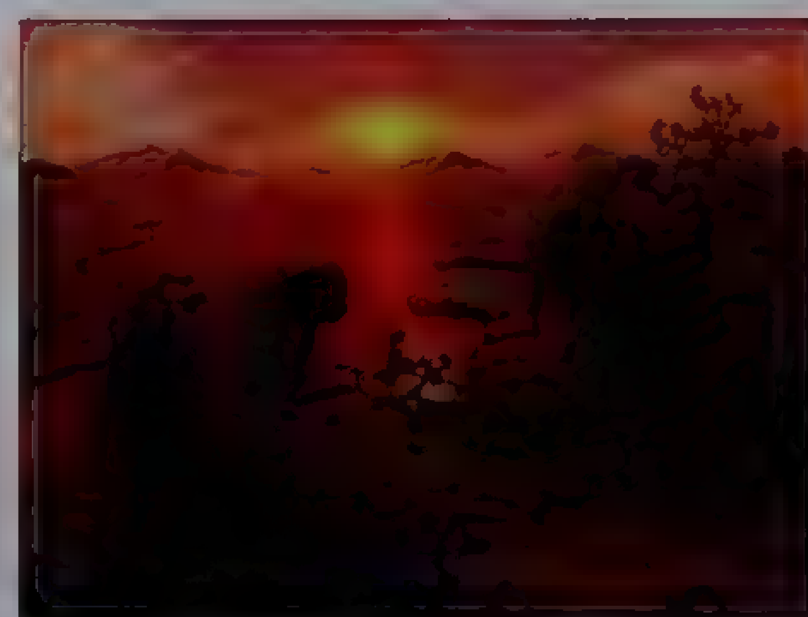
2002 年 10 月，《幻灵游侠 2.0》正式上市。

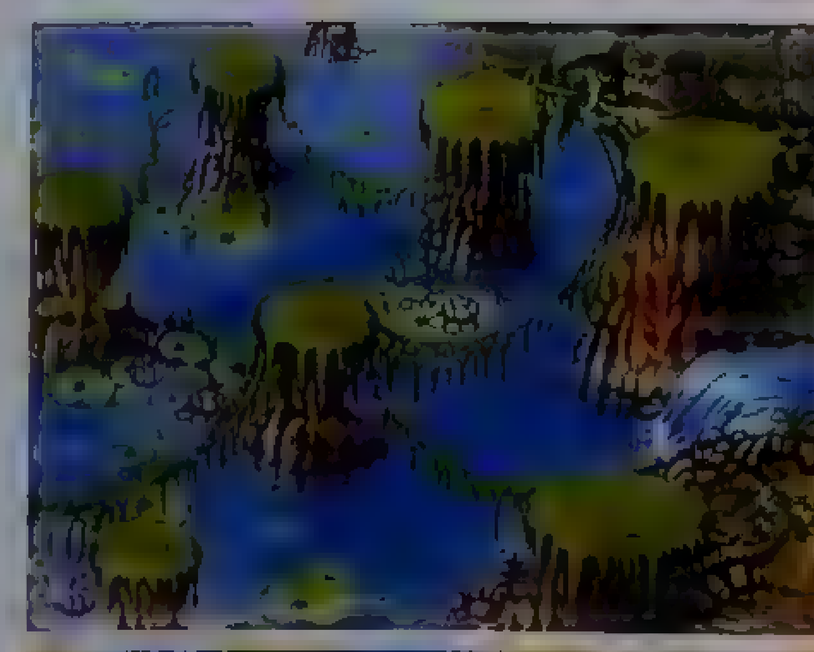
目前天晴数码除了对《幻灵游侠》的持续开发以外，还在积极筹备另一款大型网络 RPG，预计将在 2003 年 2 月推出。

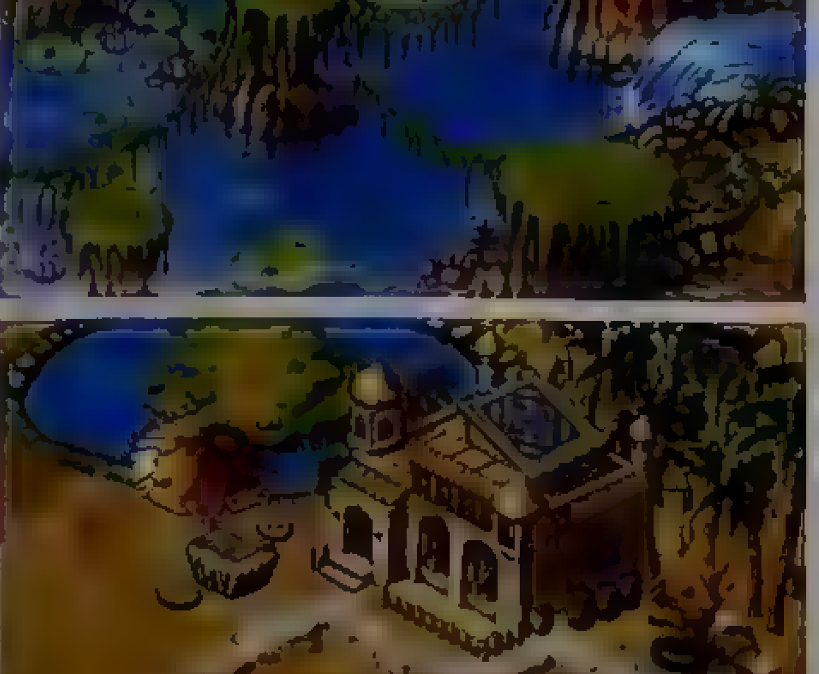
问：天晴数码在成立之初就决定以发展网络游戏为目标，为什么？

答 天晴数码当前的主要业务是制作和运营网络游戏，这是一种基于市场的选择。当前国内软件知识产权保护较差，盗版问题严重，大部分单机版游戏厂商无法收益。而网络游戏作为快速发展中的新兴的行业，市场容量大，而且连线收费这种运营方式还可以有效避开盗版的问题。









问：作为天晴数码自主开发的第一个产品，《幻灵游侠》目前的运营状况如何？

答：据我们最新的统计，目前《幻灵游侠》的注册用户已达 600 多万，同时在线人数 4 万多，很受玩家的喜爱。

问：听说你们曾携《幻灵游侠》参加了 2002 年在美国洛杉矶举行的 E3 大展，而且据说《幻灵游侠》也是中国大陆参展的惟一一款网络游戏，受到海外媒体的广泛关注，能谈一谈这方面的情况吗？

答：《幻灵游侠》是随着我们的代理商中国网龙远赴 E3 的，出展 E3 对我们来说是一种骄傲，因为中国大陆自主开发的网络游戏终于可以登陆 E3 了。这次出展带给我们更多的是思考，虽然在网络技术上我们已经达到国际先进水平，但综合实力上还是与国际水平有明显的差距。所以，参展 E3 对我们来说也是一个学习的良机，在展会上，几位国际著名的游戏制作人在对《幻灵游侠》表示赞赏的同时，也提出了不少的建议和合作的意向，这对我们的游戏进入国际市场有很重要的意义。

问：在网络游戏运营中普遍存在的收费服务和外挂问题上，其他厂商都在积极探索和努力，你们有何更有效的对策？

答：《幻灵游侠》这种类型的网络游戏和网络上的棋牌游戏不同，绝大多数的玩家都能够接受这种类型游戏的收费。同时，游戏收取的费用和玩家在网吧或上网的费用相比要少得多。

运营网络游戏在服务上确实有很多的学问，常见的问题包括了外挂、不正常掉线、游戏中的 bugs，甚至包括了游戏管理人员在游戏中对问题的处理方式等等。总之，作为玩家，并不需要知道为什么会出现问题，只要是他们认为不对，不正常的，往往就被笼统地归纳到"服务"问题。所以针对服务问题，主要是从技术、游戏设计等方面入手解决。如对数据的交换合理规范和压缩，就可以减少网络的流量，降低玩家不正常掉线的可能性。针对游戏中的管理，我们尽量避免游戏的客服（GM）过多地干涉正常的游戏。正如大家说的，清官难断家务事，大多数游戏中的争执有 GM 涉足反而不好，而且往往这些争执也是游戏的一部分，因此我们主要还是提倡玩家之间自己解决。当然，正常问题的解决也是非常重要的，所以我们安排了 24 小时的客服。

外挂一直困扰着不少网络游戏运营商和玩家，《幻灵游侠》在针对外挂方面，主要的思路是尽量将所有重要的计算都在服务器上完成，这样就从根本上消除了外挂的最大的危害。其他一些类似可以自动打仗之类的外挂软件，对游戏的公平性等等的危害相对较小，一般就是针对性地处理了。

问：在国内市场，网络游戏已经占据了大片江山，国外尤其是韩国游戏大举入侵，您怎么看这个问题，您认为韩国热的根源是什么？

答：韩国人在游戏开发方面起步比中国早，他们开始做游戏是在亚洲金融危机之后。韩国政府希望可以通过宽带互联网这个新兴产业带动整个韩国经济的复苏。政府对游戏产业给予了大力的扶持，每年都有相当于 5 亿元人民币的拨款用于游戏公司开发新的项目，建立大型的游戏资源中心，所以其发展速度相当快。

网络游戏进驻中国市场是从 2000 年底开始的，这种新兴的网络娱乐休闲方式带给中国网民一个全新的网络世界。在中国网络游戏市场崭露头角的时候，国内自主开发的游戏产品几乎没有，所以玩家并没有太多的选择，这也是韩国游戏能够打开并占据中国市场的一个重要原因。

不过，随着越来越多的中国游戏厂商投入到网络游戏行业，相信国产游戏在行业中的份额也将迅速上升。

问：作为一家本土的游戏开发团队，天晴数码在与国外厂商的竞争上有何优势？有何对策？

答：中国本土厂商和国外厂商的竞争，应该首先是游戏本身的竞争。中国本土的网络游戏开发商在对本土市场的反应速度、游戏特色（更符合本土玩家口味的游戏内容和形式），以及开发成本等方面都有较大的优势。

如果要说对策，一方面，凭借优秀开发团队的实力，不断地提高游戏本身的质量，提高游戏的趣味性、可玩性以及服务器的连线质量。另一方面，自主开发使我们拥有全部知识产权，可以应玩家的需要不断增加游戏的功能











NEWS《圣女之歌》登陆手机

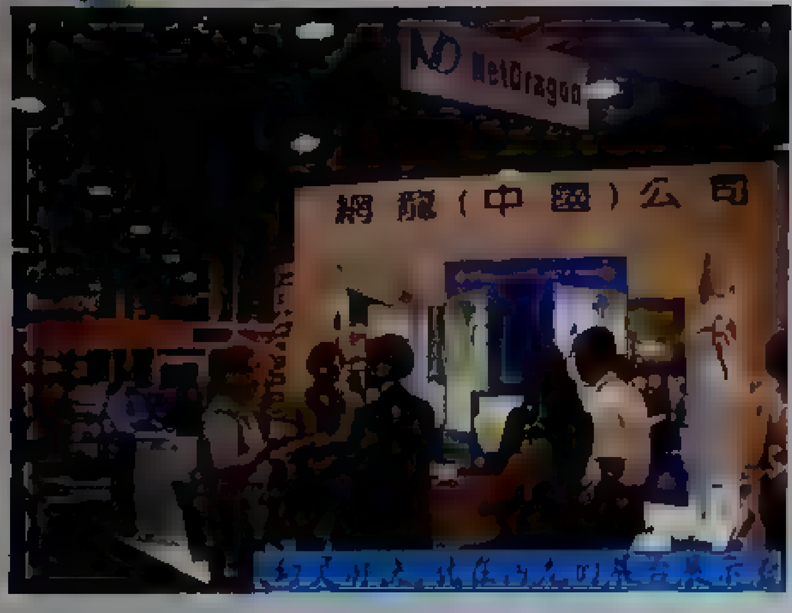
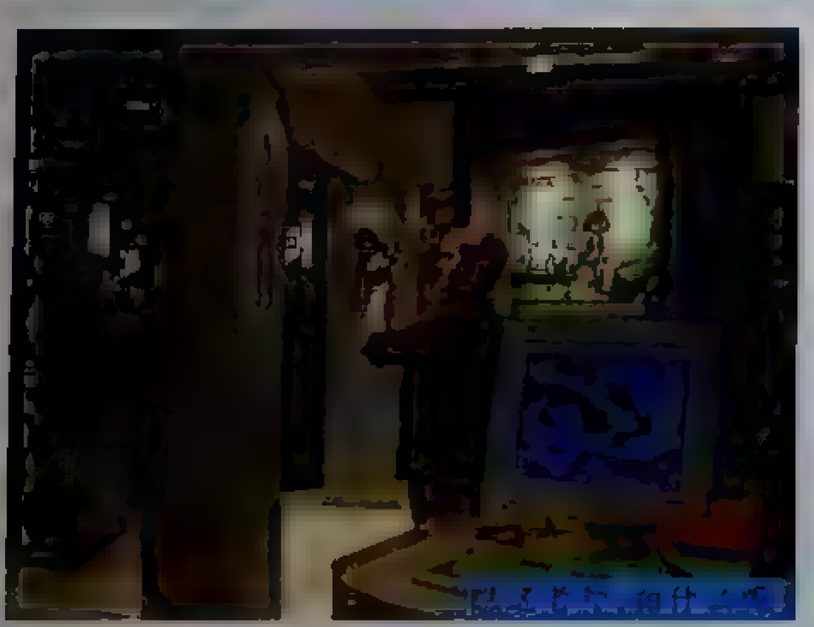
日前，风雷时代与爱立信合作，运用爱立信所提供的多媒体讯息发送平台及技术（MMS Mass Distribution Platform），结合风雷时代原创的《圣女之歌》中的人物、场景、配乐等，制作成全新的手机动画及行动游戏，并已获得东信电讯的青睐。在 8 月 23 日至 8 月 26 日在台北国际电信暨网络展览会上，东信电讯正式展示了风雷时代提供的《圣女之歌》行动游戏。

NEWS 斯普新品年底上市

据斯普软件透露，继推出《水晶之魂》之后，他们将于今年岁末再次推出两款角色扮演游戏——《白蛇传》和《李世民传奇》。

《白蛇传》由斯普软件和台湾酷奇思数位共同开发，是一款融入了养成元素的角色扮演游戏，但游戏主角并不是白蛇，而是换成了青蛇——小青……

《李世民传奇》则是斯普软件自行开发的，故事围绕着谁得到就可以一统天下的宝物乾坤镜而展开，玩家在游戏里可以与秦叔宝、尉迟敬德、李靖等著名人物并肩战斗，而人物关系则根据历史和小说做了一些调整，加入了传奇色彩，使玩家能够在游戏中得到更新鲜的乐趣。




以及及时封杀影响游戏公平性的外挂。同时，我们坚持优质服务的理念和更为方便、安全、快捷的收费方式，这些都是《幻灵游侠》获得玩家青睐的重要因素。

问：您认为韩国和欧美大厂在哪些方面值得国内厂商学习和借鉴？

答 游戏产业在韩国和欧美起步都比中国早，很多都是有长期制作历史的厂家。他们的市场运作经验丰富，制作精密规范，质量控制严密，技术追求更新换代，管理相对完善。这些都是值得我们学习的。

问：说实话，我并不喜欢现在的网络游戏，大都千篇一律，除了练功就是PK，您认为未来的网络游戏应该是什么样子的？

答 的确，目前很多网络游戏在内容和形式上差异都不大，无聊的练级和PK，除此之外，玩家不知道还应该游戏什么。

网络游戏作为一个虚拟的社会，它应该更贴近人的现实生活，如《幻灵游侠》中推出的个人购房、结婚、结拜等功能，和人的现实生活相当接近。同时，网络游戏作为一种娱乐休闲方式，带给玩家更多的是乐趣，所以在游戏中应该多举办丰富多彩的活动，才不会枯燥乏味。也就是说，未来的网络游戏在设计上，社区性质会越来越明显，而在图像、动作感等整体的表现力方面也会有很大的提高。

问：能否透露一下新产品的开发情况？预期如何？

答 我们的下一款产品同样是大型的在线游戏，只是在风格上与《幻灵游侠》截然不同。

这款新游戏将以东方武侠和西方龙与地下城两种风格的文化为背景，包括练功、升级、职业、军队等等，而且有完善的家庭系统，让每个玩家实现拥有家庭的梦想。结合《模拟人生》的玩法，家庭可以完全定制，让每个玩家自己建设出体现自己个性的家。还有完善的经济系统，仿照现实世界设计的世界经济模式、货币控制、物价控制等，让玩家能够在游戏中实现名商巨贾的梦想。此外还将有大规模的国家战争系统，可以让玩家参与宏伟的战争，累计军功，逐步从士兵升级到将军。

问：天晴数码有无进军海外的计划？

答 对于这个问题，我们的回答当然是肯定的。

在E3展会上，《幻灵游侠》颇具东方特色的游戏场景使得众多国外玩家和厂商对其产生了浓厚兴趣。在《幻灵游侠》的玩家群体中，也不乏国外的玩家。目前我们正着手将《幻灵游侠》打入日本和美国市场。

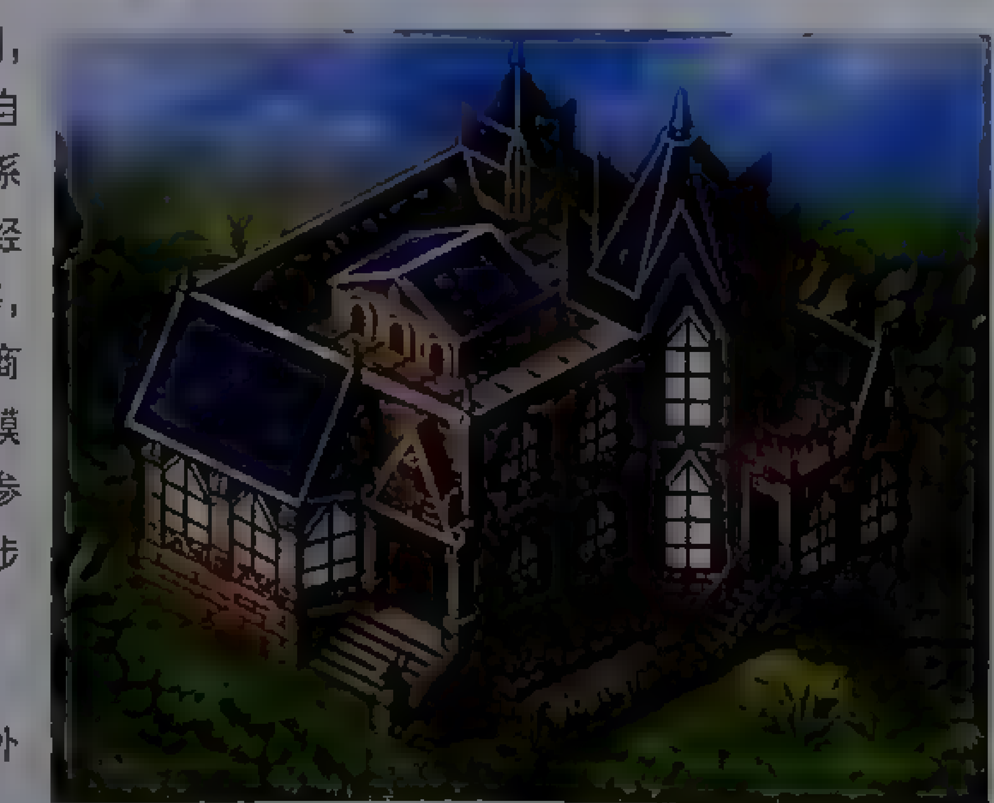
问：天晴数码的未来目标是什么？

答 作为一个目前在国内开发水平居于领先地位的游戏开发团队，我们希望能不断增加自己的实力，开发出更多更好更为玩家喜欢的网络游戏，在行业里能起到领头羊的作用，并能将中国本土制作的游戏搬上国际舞台。

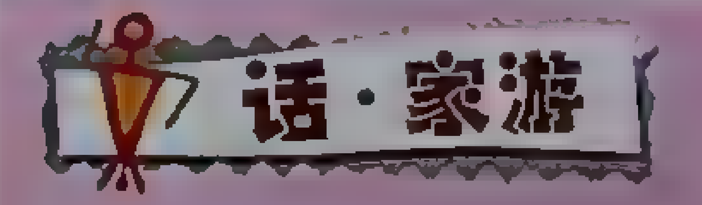
问：韩国游戏业的迅猛发展离不开政府的大力支持，而这种支持在国内根本是不可能的。数月前的那起网吧纵火事件导致国家有关部门开始严查网吧，在此期间，一些合法网吧也曾一度被迫停业，而作为惟一可以在网吧内玩的游戏——网络游戏——的发展肯定也受到了很大影响。您对目前国内游戏市场的这种现状有何看法？

答 这次严查只是对网吧进行规范化管理，清除一些非法的地下网吧，消除网吧的安全隐患，这样会更加有利于网吧的发展，减少了非法竞争，更加稳定了网吧市场，有利于网吧的发展。所以说，这次政府严查从长远上说，应该对网吧发展没有负面影响，只有促进。

做为惟一可以在网吧内玩的游戏，网络游戏会给网吧带来利润，而网吧的发展又会促进网络游戏的发展。我相信，在不久的将来，这将形成一种良性循环。所以，网络游戏的前景是美好的，市场利润也会逐年成倍增长，最终形成一种能够被更多人接受和喜爱网络文化。



话说第9期《家游》面世，照例引来议论纷纷。读者朋友们对杂志每个细小的变化如封面设计、栏目结构、版式风格、正文字体和调查问卷等等，都给予了极大的关注，谢谢大家！这里暂且按下不表，单说那即将到来的第100期杂志。几个月来，大家通过各种方式为百期《家游》出谋划策，仅“互动家园”论坛中风随舞起朋友的“让我们畅想一下第100期《家游》”一帖，便有近3000点击和逾300回帖。让我们一起来感受这些朋友炽热的心吧：



~温情~

◆100期是大事儿，又是2002最后一个月，俺们怎能等闲视之。俺们不搞什么“限量发行”，俺们要小编们把它做得“不是限量胜限量”！我先提几点：1.封面色调为纯黑，配上大字“百期家游”白底字；或者封面为淡黑，反正要深沉，给人君临天下的感觉。2.《家游》100期成为业界首期“无广告期刊”，广告分流到明年各期，此事若成，必将大大增强《家游》的声望（老编可能会和我拼命的）。3.《家游》100期应精挑细选佳文，小编们应不辞辛苦，保证没有一个排版错误，没有一个错别字，所选文章应如雷贯耳，发人深省，不落俗套！ （江苏 风随舞起）

◆100期要有每个经历过的编辑来一段当初的感情文章。 （蓝魔K3）

◆100期一定要是无错杂志！一定要有编辑照片！能把互动家园里的红人加进去也不错！ （湖南 指挥官）

◆干脆做成上个世纪的经典游戏大回顾吧，让我们一起回到那曾经热血沸腾的日子。 （Tester）

◆经典游戏回顾，秘籍大放送，业界大事回顾重庆 弗伦兹伯格）

◆若要这本杂志有纪念性，内容的时效性反而没什么意义，倒不如找些……耐时间磨的东东（实在想不出好词了），至少让人长时间的记住她，像是普通杂志的增强版。 (sin)

◆既然是有纪念意义的，那就要有回忆，有情感，编辑们应该写点自己的历程，还应该把曾经在编辑部里工作的但是现在已经离去的人找回来，写点他们自己的东西，这样才能显出是整个《家》的历史，而不是现在人员编制的《家》。封面一定是要不同的，不要另类，古朴一点最好，古典的东西总会让人怀念和深思。赠品一定要多，这不是想占便宜撒，即使从杂志的角度来看，那也是应该回报广大家友对《家》长期的关注和厚爱，还有赠品一定要有标识，注明是《家游》100期，这样纪念意义会很浓（不过这样对那些没买到杂志的朋友来说就惨了）。内容嘛，由于是杂志，总不能在100期的时候就一定会出大作吧，所以这也不能强求。关于游戏方面的事按部就班就可以了，没错别字就行。100期主要增加的还就是编辑们的往事和《家》的历史等等— （上杉蓝魔）



我的《家游》100封面 云南 初晓枫

~火爆~

◆最好有2002页！ （新疆 YY）

◆要用好纸留念呀，洗的干净还不褪色那种。要用好文章垫底呀，看了还会在肚子里蠕动那种。要送老大老大的礼包呀，拆开够我一个月生活费那种。忽忽，不胡扯了我…… （河南 酱油煮茶）

◆①增加一张光盘，收录百期精彩文章，百期封面，百期优秀作者介绍。②一百张百元钞票。③镀金加钻石。以上择一而行。 （南斗）

◆红底+金色吉祥图案[年画那种]再写上100期+超厚封面+……要不就把前99期封面缩印在100期的封面上。 （山东 siaote）

◆送小编、老编们的真实照片和名字（笔名）签名海报一张，最新国外正版游戏大作完整游戏一套，带有PLAY字样的胸章一个，P4 2G CPU一个，GF4 Ti4600显卡一块（做梦中）！ （RobertPang）

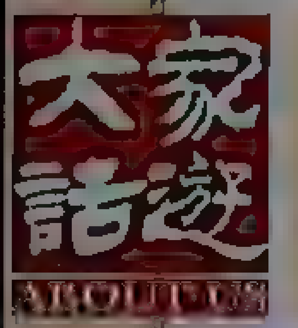
◆按照30元的标准来！ （黑龙江 水之无畏）

◆让猫头鹰复活吧！我怀念。 （江苏 E.FXCarl）

◆我觉得当年的《家游》五周年增刊就搞得不错，完全可以让以前的作者再写一两篇文章，一方面可以回顾当年的《家》的样子，另一方面也可以让读者得到已经久违的作者的消息，比方说阿魔、户愚目兄弟等等。 （butr423）

◆一句老话：罗马不是一天建成的，但你可以在一天内了解罗马！《家》走过了九十几期不是一朝一夕的事，回顾一下以前，看一下以后吧！ （福建 影苍海十三狼）

◆100期的《家》真的很是让人期待。到时候，我想我会抱着100期的《家》，然后慢慢的回想这些年来《家》陪伴我的日子。真的很幸福。至于100期的《家》是什么样子的，我想，变化虽然不会很大，但是会很有新意的。比如，收集一些玩家和《家》这么多年来的故事，和这些年来编辑部的故事等等。让那些在心里有着感动的故事和大家一起分享。或者，最干脆的，就是……出个100期典藏之类有纪念意义的。价钱嘛，当然好商量。好东西，我们当然是不会吝啬的。《家》的编辑们，我想在这100期快到来的时候，同所有的玩家、读者们一起与你们举杯，共同向那从天边飞逝的流星喊到：“《家》的未来最美好……” （羽翼-天使之翼）



~另类~

◆把《家游》历年作者全部介绍一遍好了。让所有的作者来一番自我吹捧，越肉麻越好，一人五百字的地方。（北京　忠诚代价）

◆干脆留到200期再庆祝。（河北　奇迹的杨）

◆加个VCD拍个小编工作的MV，再来个开心大奖什么的，倍棒！（四川　卡洛斯）

◆100期来个返古把以前的栏目名与现在的栏目名换一下，这样让我们这些老读者来重温一下《家用电脑与游戏机》时代的感觉！（河南　Shaman）

◆送一张小编玩COSPLAY的海报！（宁夏　RYU）

◆强烈建议将小编众生相做成封面，下写“孩子他妈，俺们娃都长这么大了！”（上海　之爱）

~冷静~

◆平平淡淡才是最好的啊！100期不就是个整数吗？想做好，从下一期就开始了，不用等到100期。（河南　雷霆雨露）

◆只要是有创新，我想广大的读者是不会反对的。现今的社会就是一个变化的社会，无论什么都不可能是一成不变的，所以创新就会有失败。我要说的是《家》振作起来，我想你会为我们做的更多。（河南　井中月）

◆我希望《家》别把100期看得那么特别，希望他们把每一期看成第100期甚至1000期！（四川　折翼天使™）

~关怀~

◆“无广告期刊”？你是不是想叫《家游》办过100期就散伙啊。.）（陕西　大漠奇侠）

◆不一定要送什么贵重的礼品，有个意思就行了。（四川　含泪饮砒霜）

~创意~

◆建议把《家》这100期的封面做成一张海报当做赠品，或是作为杂志的某一个专题让大家看看，毕竟看到《家》每一期封面的人为数不多⌒⌒（八神换日）

◆精彩的杂志+精美的海报+精致的光盘（游戏，VCD都可）+X，嘿嘿……正宗的3+X！（广东　幻剑）

◆庆祝活动自然不能少，不妨在杂志上搞一个问答活动，考考读者对咱《家》的了解，从中选出若干人参加庆祝活动，并随活动后一期的杂志送出活动照片……（北京　龙MM）

◆送纪念巨型海报，送《家游》100纪念册，统一编号，以后买《家游》任何东西打大折！等到《家游》200时，所有的编号持有者只要寄出回执卡，《家游》就必须再送大礼包东东一打，免费！（四川　悲酥清风）

◆刊登家游经典封面，100期就当特大号出算了，但要多味要足。编辑们登张合照就行了，要是不好意思可以不署名，还可以在下一期来一个编辑部的我猜我猜我猜猜猜，猜人名，猜中得一部PS2。还有100期在封面上登个大蛋糕，周围绕上不同时期《家游》的封面，封面广告就不要了，舍不得几块钱的话，提价我们买。就这么多，到时再祝生日快乐。《家游》（我的最爱）加油！（浙江　zehao）

◆停刊一期，让大家永远记住没有《家游》的日子！（辽宁　罐头瓶子）

最后一个点子最有创意了，但恐怕到头来记住这日子的不是大家，而是丢了饭碗的小编们，善哉……今年第12期杂志也就是百期《家游》已进入倒记时阶段，现在向所有读者征集以下内容：

①你送给《家游》的一句话；

②你玩游戏的一个理由；

③作为玩家，你最常用的一个字或词。

百期《家游》，期待有你的百分百参与！



新兵报道　　沈阳　綦旭明





公告栏

读者调查问卷统计结果

2002年第8期

读者对本期杂志的总体印象

非常好	24.2%
还不错	55.1%
一般般	12.6%
不太好	7.3%
糟透了	0.8%

读者对本期封面的感觉

非常好	23.7%
还不错	46.5%
一般般	17.4%
不太好	10.3%
糟透了	2.1%

本期读者最喜欢的三个栏目

①冒险之王
②蛇人码头
③网络帝国

本期读者最不喜欢的三个栏目

①强手大亨
②特别企划
③运动极限

本期版式最受读者喜爱的栏目

网络帝国

本期版式最不受读者喜爱的栏目

特别企划

本期读者最喜欢的文章

运动极限；万智风云录

本期读者最不喜欢的文章

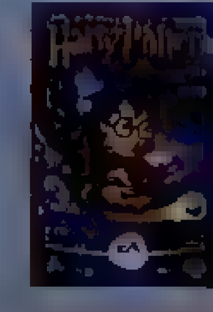
蛇人码头；游戏八苦

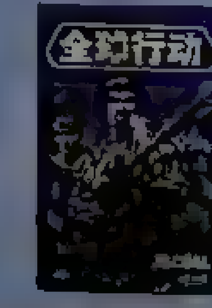
家游—艺电　有奖问卷调查

幸运读者名单

2002年第8期

福建福州	徐岚	上海	张杰
河北徐水	付伟	广东广州	钱凯玲
上海	姜露路	北京	刘茅第
云南大理	段向东	四川重庆	李芸
山东烟台	方旭日	北京	王小武
辽宁建平	陈春南	福建泉州	王右杰
河北任丘	杨睿	江苏张家港	黄钰
福建建瓯	江鹏裕	江苏苏州	蒋一士
湖南株洲	袁冬	甘肃兰州	王宜
内蒙赤峰	纪怀睿	贵州凯里	陈江
山东莱州	高大林	辽宁大连	于灏
上海	周海洁	北京	张榭
甘肃兰州	陈振华	江西南昌	余思瀚
浙江丽水	李书俊	上海	俞波
江苏南京	冯涛	四川成都	李振扬





（各获得美国艺电出品的游戏1套）

话家·游

家游·乱·黑泽明版

——没有神

片名：乱
出版发行：家游杂志
类别：彩色故事片
片长：60分钟（6年）
导演：黑泽明（家游众编）
主要演员：家游众编与广大读者

剧情简介：

经过多年坚持不懈的努力，家游秀虎终于从一个一文不名的无名小卒奋斗成为游戏界的一方霸主，就连昔日的宿敌*软镰仓家和*攻掘田家也不得不臣服其下。秀虎的事业登上了最高峰，而就在此时，家游秀虎预感到了一场新的斗争即将来临，秀虎知道自己已老，面对新的征战已力不从心，于是决定选择一个继承人来继承家业。在一番斟酌后，家游秀虎决定让长子网游秀忠来继承。于是秀虎将三个儿子长子网游秀忠、次子广告秀文、三子单机秀义叫到面前，宣布了自己的决定，命令次子秀文和三子秀义辅佐长子网游秀忠。并用掰筷子的寓言来告诫三个儿子必须团结才能维持家游家族的繁荣。但秀虎没有想到此举招来了三子单机秀义的坚决反对，秀义认为大哥网游秀忠优柔寡断毫无主见并无能力继承家业，即使他与二哥广告秀文全力辅佐也难成气候，并当众将一捆筷子掰断来证实自己的话。秀义的所为让秀虎感到大失面子，盛怒之下他不仅没有听进秀义的肺腑之言，还宣布将秀义逐出家游家族。备感失落的秀义在流浪的路上遇上了一路追来的*攻掘田，掘田表示了自己对秀义能力的赞赏，提出愿意将秀义招为女婿。在掘田的赏识下，单机秀义逐渐登上了掘田家领导人的位子，并率领*攻掘田家逐渐由没落走向强大。

几年之后，已登上家游领主位置的网游秀忠因为父亲家游秀虎的巨大威望压迫而感到自己领主位置的有名无实。于是在妻子枪手姬夫人的煽动下，联合二弟广告秀文以改革的名义一起进攻家游秀虎。在悬殊的兵力对持下，秀虎的部队兵败如山倒，许多在沙场久立功勋的老将如“文渊”大将浴血而亡，就连城池“杏花村”也被大火付诸一炬。由于战事发生在一月，这场战争后来被称为一月革新。在众叛亲离的打击下，家游秀虎的精神开始崩溃，最后终于变得疯痴，除了少数一直跟他打天下忠心不二的读者部队，越来越多的人弃他而去。家游从此步入了“乱”的时代。另一方面，网游秀忠正在为自己的战果庆幸的时候，却中了自己兄弟广告秀文的暗箭，不治身亡，尸体被草草就地掩埋，落得个可悲的下场。而广告秀文却堂而皇之的穿上了象征家游权力的朱红甲，成为了家游新的领主。广告秀文对外宣称大哥网游秀忠是在激战中误中流箭而死，但这一切逃不过枪手姬夫人的眼睛。枪手姬夫人以此要挟秀文，并与秀文发生奸情，在半威逼半利诱的情况下，秀文答应姬夫人与之共同统治家游王国。在广告秀文与枪手姬夫人的淫乱统治之中，家游家族一步步走向没落。

一直对家游领地虎视眈眈的*软镰仓没有放过这个千载难逢的好机会，发动大军对家游家进行了如潮般的进攻。连历变乱的家游家几乎来不及做像样的反抗读者城池就连连失守。六神无主的广告秀文在枪手姬夫人鼓动下，决定孤注一掷，将自己的嫡系部队网游骑兵队和姬夫人的精锐枪手队三万大军集结在树林里准备与镰仓家进行会战，同时派出心腹去追击早已迷乱的父亲家游秀虎，妄图斩草除根。但广告秀文的如意算盘却全盘落空，家游的部队进入了镰仓家十万大军的埋伏圈，在漫山遍野的镰仓武士的攻击下，缺少单机步兵配合的家游网游骑兵队和枪手队不过是一群待宰的羔羊。是役，家游三万大军全军覆灭，家游最后的抵抗力量丧失殆尽。家游主城被破，广告秀文和枪手姬夫人先后被乱军斩首。

这场八月战役以家游家的全面失败而告终。

另一方面，广告秀文派出追杀老领主家游秀虎的部队发现了秀虎的踪迹，正准备狠下毒手的时候，却被一只神秘的部队赶上并消灭。原来家游秀虎的三子单机秀义听说家游家族遭难，赶紧率领掘田家部队赶来支援，没想到还是来迟了一步，家游家有生力量已被尽毁，更听说老父家游秀虎已经痴呆下落不明的消息，急忙派出部队四下寻找，不巧正好赶上阻止秀文的阴谋。家游秀虎见到三子单机秀义，疯病竟然奇迹般的好了，可是家游秀虎感到自己无面目面对秀义，拔刀意欲自尽。秀义阻止了家游秀虎的行为，并告诉秀虎自己决定留下来重建家游家，并让家游秀虎再度担任领主。秀义告诉家游秀虎，自己从来没有恨过他，在自己的心目中，家游秀虎永远是自己的父亲。秀虎听闻此言，开心得泪流满面。同时，*攻掘田家与家游家残军的联合部队也在对*软镰仓家的战斗中节节胜利，家游旧城开始重建，家游家的复兴似乎指日可待，于是有人把这段短暂的日子叫做九月复兴。可是，单机秀义却在与父亲家游秀虎同骑回城的途中遭到姬夫人枪手的伏击，当场身亡，而家游秀虎无法承受由希望到绝望的巨大落差，悲愤而死。家游家从此绝迹于世。



CARD CAPTOR SAKURA　　乐山　陈敏

片尾，一个盲人（家游小编饰）走在黑暗的道路上，太阳缓缓升起，盲人好像感到了什么，停下了脚步。在依稀的阳光下，一道深不可测的悬崖在盲人的身前露出了狰狞的身影。在巍峨的群山掩映下，盲人的身影显得瘦小而无助……

声明：由于我看《乱》是很久以前的事了，所以一些细节已记不清楚，加上由于写作需要，我做了许多改动，请看过的朋友不必进行指正，谢谢好意。不过对写作手法和内容上的问题，欢迎指教。《乱》是由莎士比亚名剧《李尔王》改编的，有人评价它是一部人生的伟大寓言。我只是希望《家游》的小编能够好好的思考，真正做些实用的事，不要让《乱》中的悲剧在《家》中上演。



梦回秦朝·秦殇主题征文获奖名单

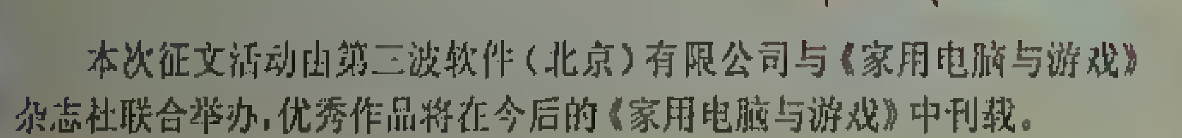


一等奖（获得 PS2 游戏机 1 台）
海南　丁雷：《新时代》

二等奖（各获得摩托罗拉 T190 手机 1 部）
天津　杜文英：《迷茫》
北京　杜锋：《钜鹿之鸣》
四川　李冰：《刺客列传》



三等奖（各获得 GBA 游戏机 1 只）
河北　张涛：《斜阳》
天津　张文博：《决战》
黑龙江　裴军：《昊天有成命》
甘肃　王晓睿：《皇陵传说》
安徽　王乐：《乱世时代》



本次征文活动由第三波软件（北京）有限公司与《家用电脑与游戏》杂志社联合举办，优秀作品将在今后的《家用电脑与游戏》中刊载。

〔读者指南〕

● 邮购

汇款地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》发行部
邮政编码：100037
联系电话：010-88411981 / 010-68728138
注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。

● 投稿

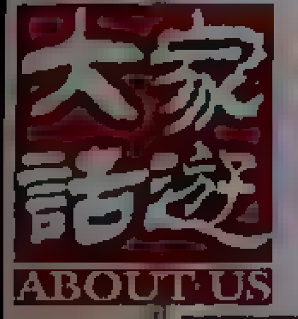
投稿地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：fcgm@fcgm.com.cn / reader@fcgm.com.cn
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 PCX/BMP 格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

■ 问答

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明"老鸟坐堂"收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况；回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。年底将有 5 位坐堂专家获赠 2003 年全年杂志。

■ 征友

注意事项：参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和 100 字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ 和照片等请根据个人意愿添加。



※本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、互动家园论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么。所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。



特别企划

封面特稿



新作速递



极限攻略

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2002 年 10 月号

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区紫光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵霖东
常务副主编：孙白英
编辑部主任：义威
编辑部主任：梁华栋
编辑/记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗乐东 魏越
美术编辑：单非 肖斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：[illegible]
国外发行：[illegible]

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　　价：8.80 元

认真玩游戏

这个月对玩家而言，无疑是个迟来的节日。暑期将要结束时，《轩辕剑Ⅳ》和《绝代双骄Ⅱ》发售了。把它们比做游戏业的强心针想来不会有人反对。特别是前者，99 元的豪华版，上市数天被炒至 3xx 元——且有价无市，而其中那柄“匕首”更被“家”里编辑公认是近年游戏赠品中做工最好的。如此热销，无疑是对那些只晓得抱怨盗版，却不曾真正努力提高产品素质的游戏制作者打了记响亮的耳光。对游戏销量而言，无论有怎样的内因和外因影响，品质永远是最重要的。

不过本人对东方 RPG 不感冒，所以更关注其他东西。先是看到中文版《无冬之夜》的广告，自从《地牢围攻》无缘国内市场后，纯 3D 角色扮演我便最爱这款，何况还是《龙与地下城》系列之一。刚兴奋没几天，又得知 9 月 9 日繁体中文版《博德之门Ⅱ》在台湾上市。想来大陆发行简体版也该指日可待了，哇哈哈哈哈……不好意思，高兴得有点失控。紧跟着又爆热点，《冰风谷Ⅱ》正式推出——我简直不知该玩什么才好，如同饥饿大久，面对突然出现的满桌丰盛大餐竟不知从何下箸。

前天经过电子市场，进去晃了一圈，出来时怀里又多了两套东西正版。一是简体中文版《光芒之池Ⅱ》，打完折扣只要 35 元。另一个是《奥秘》，这款被国外权威媒体评为 2001 年度最佳 RPG 的大作，现在只要 20 元即可得到。回到家里有点茫然，同样是大作，一个炒到三百多，而另一个只落得 20 元甩货。看来文化隔阂给游戏带来的问题远比我想像要大得多。

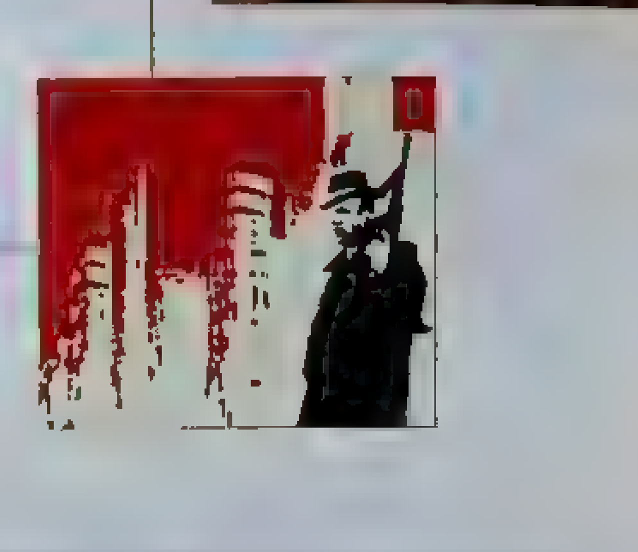
《生化危机》之父三上真司日前接受电视台采访，对 PS2 严厉批评之余，更表达了对诸如《王国之心》这类游戏走红的不安——玩家的购买行为，越来越多有“羊群效应”倾向。我不晓得游戏收藏丰富的你，到底仔细玩过其中几款。反正我是铁了心要把自己喜爱的大作慢慢认真玩过，哪怕其中任一款要花上 1 年时间。

让我们一起来“认真”玩游戏，这是成为高素质玩家的第一步。

Chance
Chance@fcgm.com.cn

游戏观点





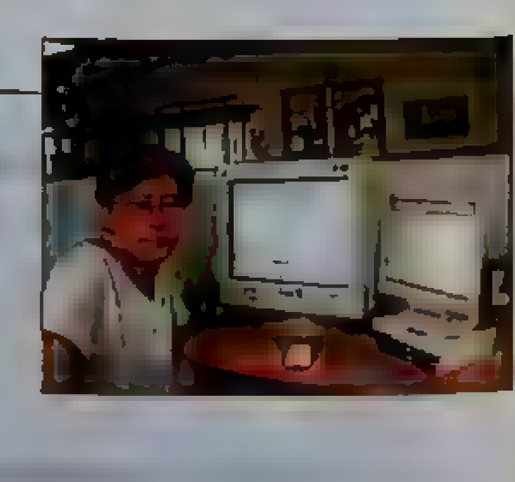
娱人码头

网络帝国

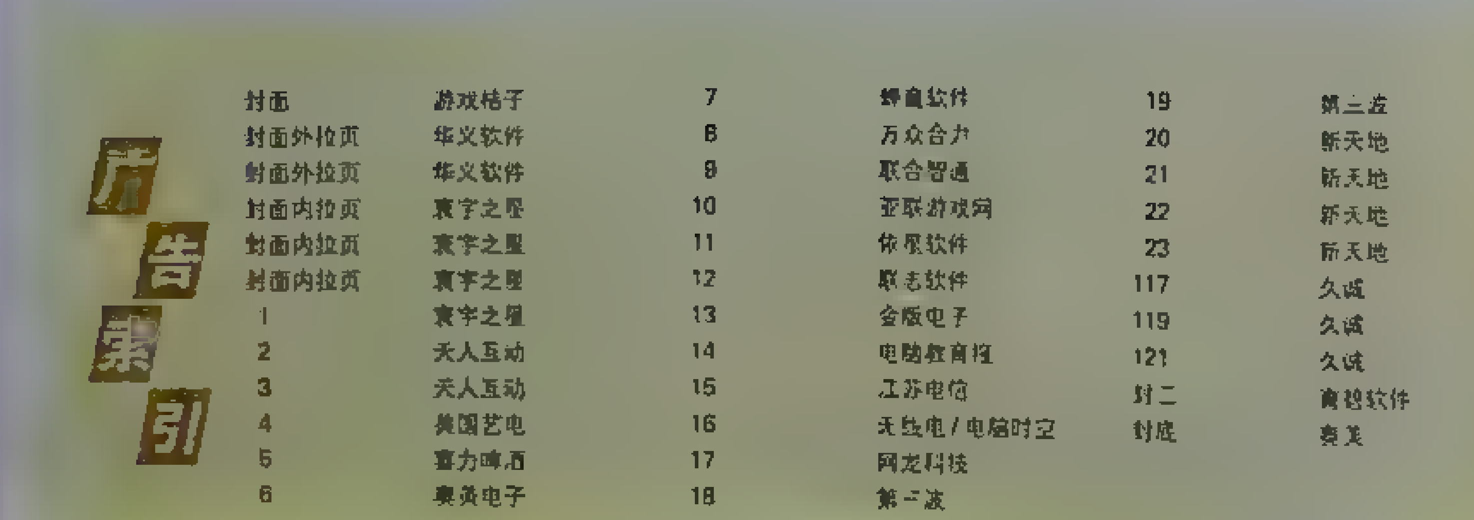
软硬武略



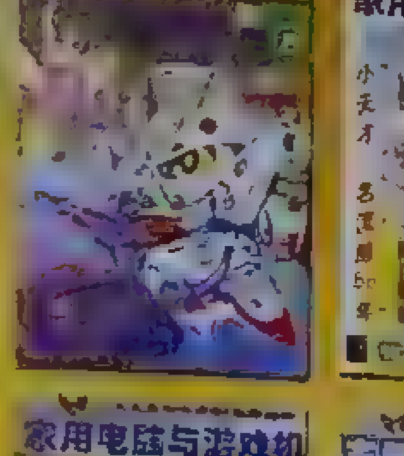
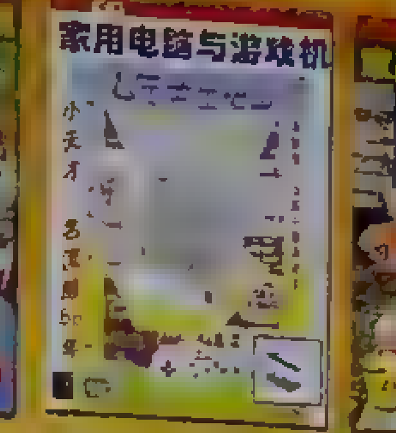
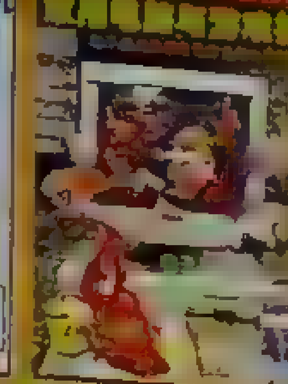
电脑实况



大话家游

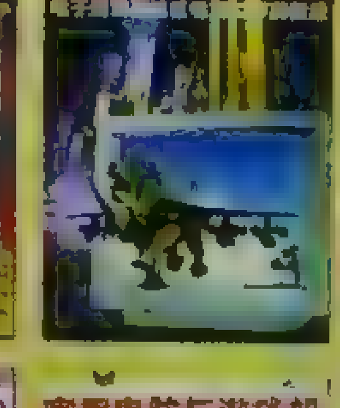
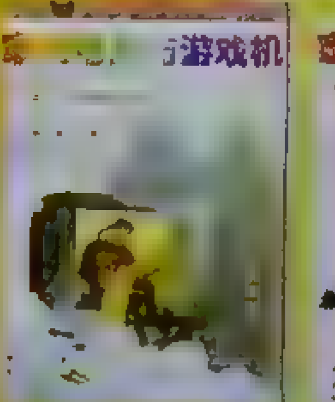


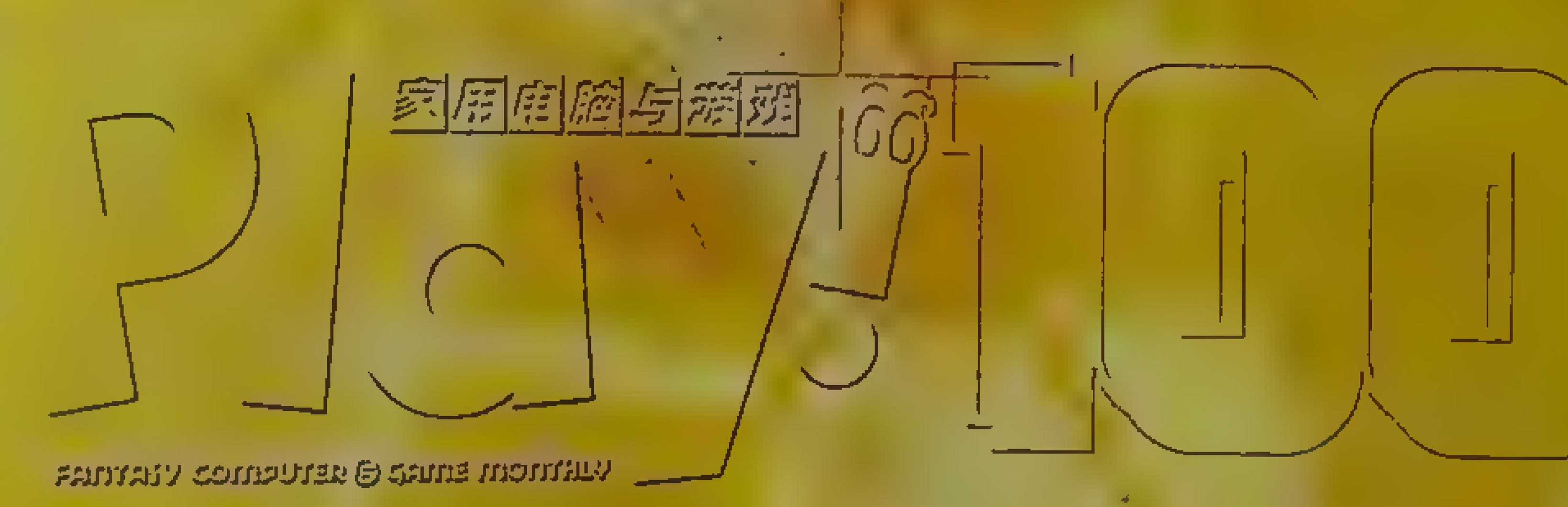
广告索引





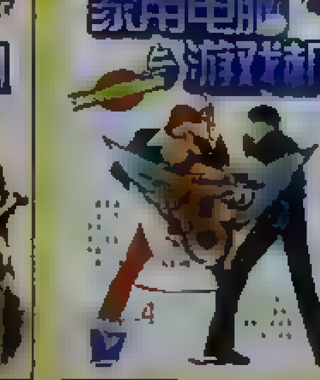






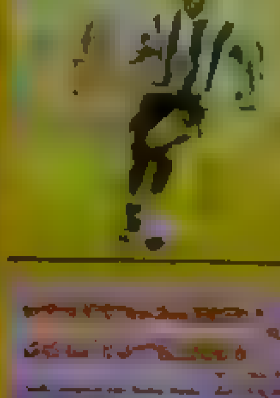
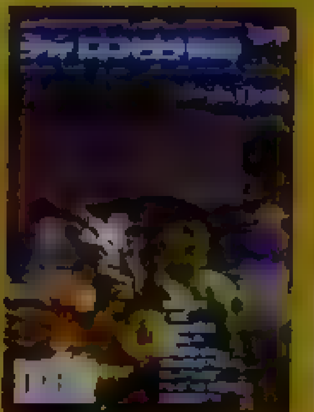
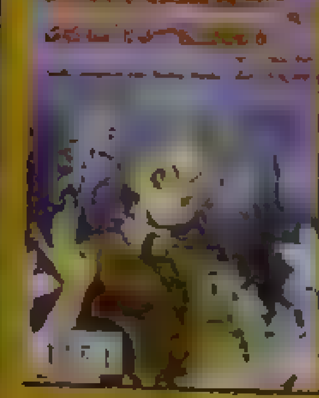
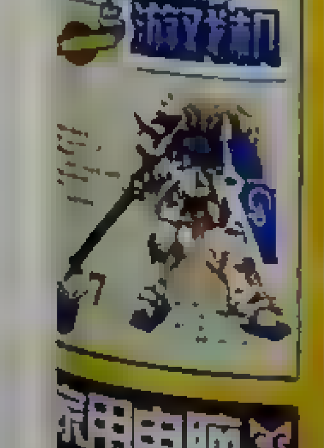
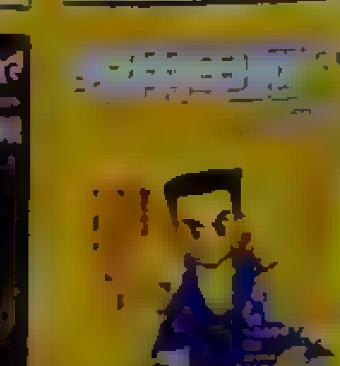
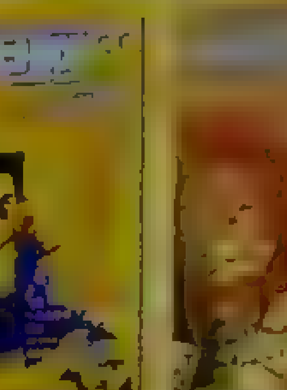


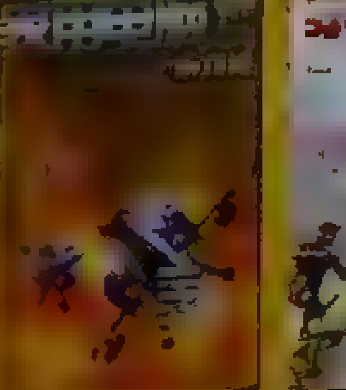
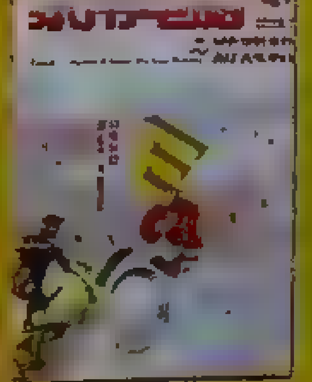


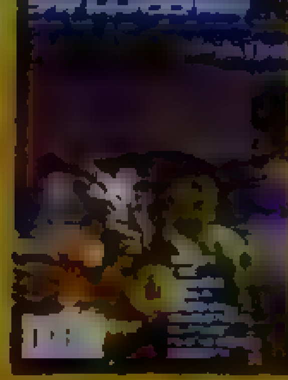






玩家一族、時尚選擇！
2003全彩時尚家遊雜誌
特惠郵購訂閱！

迎接家游杂志
创刊 100 期
感谢家游读者的长期支持和关注
限时优惠 2003 年邮购订阅引爆登场！





《家用电脑与游戏》月刊由科学普及出版社主办，创刊于 1994 年 6 月，原名《家用电脑与游戏机》，是中国最早的电子/电脑游戏杂志之一。八年来，她已覆盖全国，月发行量超过 15 万份，成为国内最大的电脑游戏专业杂志，在国内电脑游戏业界中举足轻重。



来自玩家、指导玩家、融入玩家，《家用电脑与游戏》月刊充分展现中国电脑游戏族群的思想、观点与风采。创刊之初，她以"电脑游戏是通往电脑世界的捷径"为主旨，向读者展示电子娱乐世界的无穷魅力，为他们走进电脑世界引路搭桥；到今天，她已成为"一本精彩游戏、轻松学习的杂志"，对游戏作品公正、客观、深入的评介，对游戏产业现象及时、准确、犀利的报道，对读者各种迷惘细致的关怀、帮助和探讨，使得《家用电脑与游戏》杂志受到越来越多玩家的喜爱，被亲切地称为"家"……

玩家一族、时尚选择！GAME 就是年轻一代最酷炫的标志。2002 新版《家游》全彩时尚，将令更多的年轻人满怀惊喜地去感受游戏、拥抱游戏！

《家用电脑与游戏》，您的心情伙伴。

在 2002 年 12 月 31 日前，通过邮局向本社汇款邮购订阅，即可享有下列特惠方案：

立即节省 10%

现在汇款 47.5 元
邮购订阅 2003 半年份
家游杂志 6 期
（标价 52.8 元）

现在汇款 84.5 元
邮购订阅 2003 全年份
家游杂志 12 期
（标价 105.6 元）

立即节省 20%

主要栏目介绍：

编辑视窗	PRESSROOM
特别企划	FEATURES
封面特爆	COVER-B
新作速递	HOT EXPRESS
极限攻略	E-PASS
游戏观点	REVIEWS
娱人码头	GAMER'S WHARF
网络帝国	ONLINE EMPIRE
软硬武略	SKILL OF PC
电娱实况	ENTERTAINMENT NEWS
大话家游	ABOUT US

普通邮寄免邮费！
挂号邮寄每册请加 2 元挂号费。

邮购订阅汇款地址：
邮　编：100037
地　址：北京市 813 信箱
收款人：邮购部

邮发代号：82-622
国外发行代号：1359M
定价：8.8 元人民币
地址：北京市海淀区增光路 45 号 中国工运学院综合楼 601
电话：010-68728137 转 11（邮购） 转 15（发行）
传真：010-68728134
电邮：publish@fcgm.com.cn
网址：www.fcgm.com.cn



家游FANS资料夹

第一次填写或有变动者请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：______ 性别：______

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介：______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
______页

三、本期阅读最不舒适的版页
______页 不爽之处______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2-5人 □更多

错误猎手

______页______列______行______
______页______列______行______
______页______列______行______
______页______列______行______
______页______列______行______

读者票选区

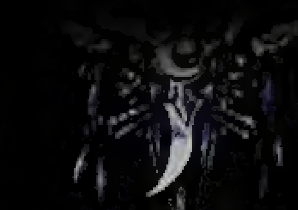
支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏
① ______
② ______
③ ______
发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏
______
期待榜 请支持您最想玩的一款游戏
______

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

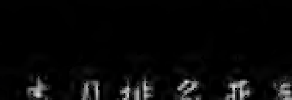




KALIMDOR -Individual

详情请见：www.aomeisoft.com

HUMANS
ORCS
NIGHT ELVES
UNDEAD
LADDER
MAPS
F.A.Q.
LINKS / FILES



魔兽争霸3Bettle.net世界排行榜

Filter: All Players　Players/Page: 20　Prev Page　Next Page

Rank	Race	Level	Name	XP	Wins	Losses
1		18	Hp_Orc	6668	204	13
2		18	Gerrard.WeRRa	6556	[illegible]	28
		17	T.S.TopSpeed	6119	403	51
4		17	ChinaStar	5979	297	50
5		16	ReX.jojo	5925	146	3
6		16	parksy	5801	196	39
7		17	ForSakura_NaEl	5724	209	26
8		16	Master5FUndead	5602	180	23
9		16	OrC_Jonggd	5595	259	64

本月排名亚军



姓名：肖瑶
性别：男
ID: ChinaStar
年龄：22
职业：自由职业
最喜欢用的英雄：先知

本月排名冠军



此人：八月排行冠军
ID: T.S-TopSpeed
原星际界著名老牌强队T.S战队
主用不死族106胜51负

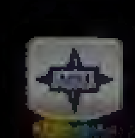
冠军人人坐明天到我家！

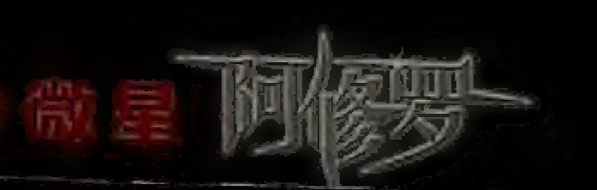
简体中文标准版 9月上市

欢迎各路魔兽英雄加入挑战者的行列！

奥美“上Battle.net赢5万元大奖”全面进行中……

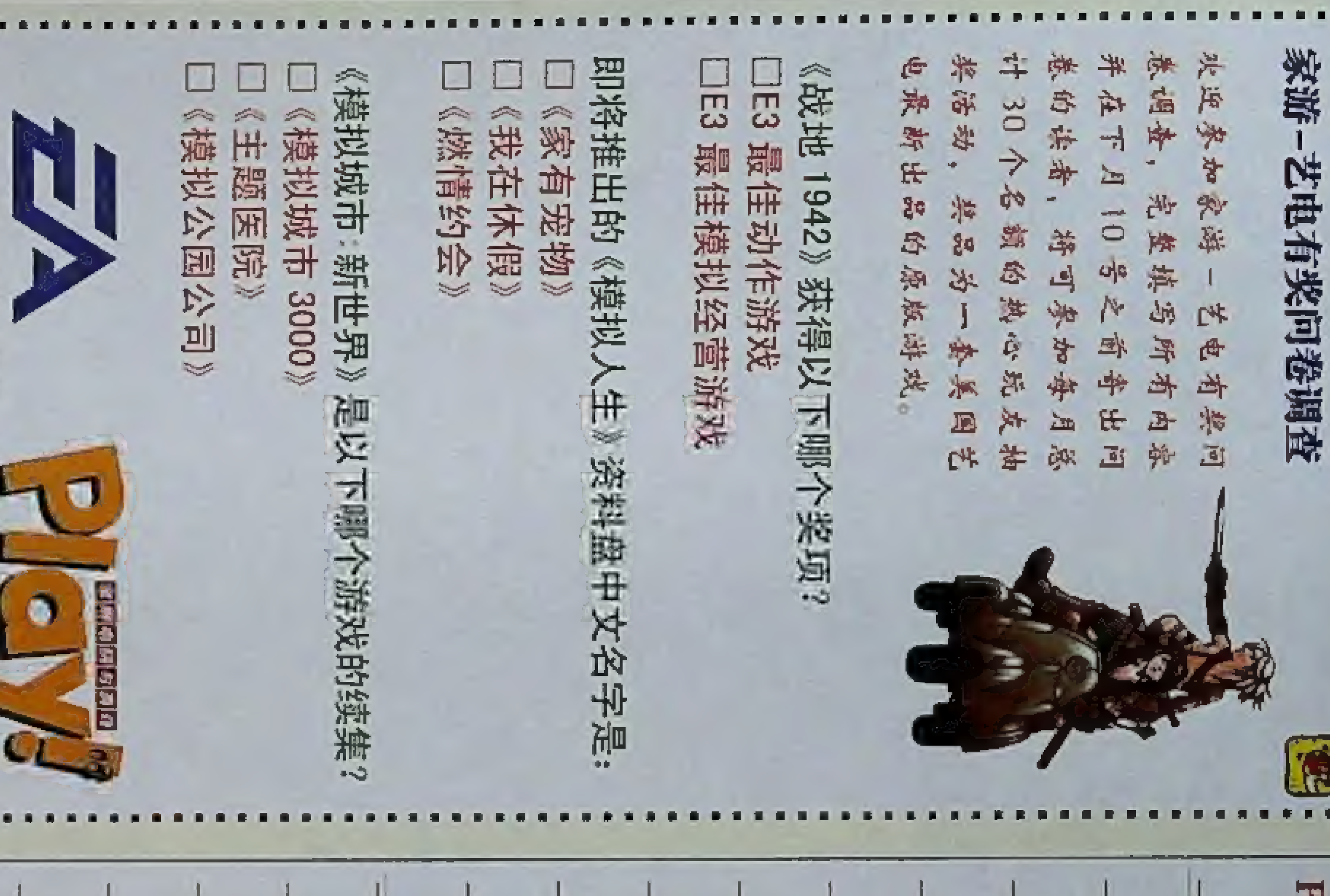
从8月起到明年1月，6月分享5万元大奖 每月15号刷新排行榜





武汉：(027) 85757017 北京：(010) 82657908 上海：(021) 63521979







JoyPark

JoyCard 一卡通用 欢乐全球

网络游戏

招募！法兰义勇军

亚诺曼王国告急

魔族势力笼罩亚诺曼王国，封印已久的魔龙即将苏醒。
世界将陷入巨大的浩劫之中……
事态危急，刻不容缓
法兰国的勇士们岂能坐视？
魔力宝贝即将全面升级至2.5法兰义勇军版本，
请立刻购买最新的魔力宝贝2.5产品包，
参加神圣法兰义勇军，为拯救新大陆而战！
魔力推出：**魔力轻松包、魔力十足包、魔力无限包**

传说中的伊乐利群岛

魔影笼罩的亚诺曼村镇

贸易集散地尼维尔海村

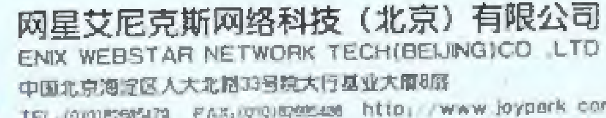
VER:2.5

魔力宝贝

法兰义勇军

VER:2.5

魔力宝贝
法兰义勇军
© 2001.2002 DWANGO・ENIX ALL RIGHTS RESERVED

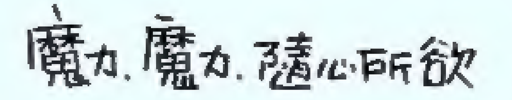


网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO .LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
http://www.joypark.com.cn











网络游戏

魔力.魔力.随心所欲


危机亚诺曼！